POWER UNLIMITED

HET G... ...ESMAGAZINE VAN DE BENELUX

FIFA 10
PES VAN HET VELD GESPEELD?

GRAND THEFT AUTO
THE BALAD OF GAY TONY

GAMESCOM
BOCKWORST EN BEURS

SUPER DEAL!
SCOOR MODERN WARFARE 2 BIJ JE ABO!
CHECK PAGINA: 34

OPERATION FLASHPOINT™ DRAGON RISING

PRIMEUR! EERSTE REVIEW TER WERELD!

PLUS: MODERN WARFARE 2 GESPEELD! • JAN DUIKT DIEP IN DE DOOS VAN PANDORA • MOTORSTORM, JAK & DAXTER, GRAN TURISMO, LITTLEBIGPLANET & SOUL CALIBUR VOOR JE PSP GECHECKT • DIRT 2: SMERIG GOED • COMMAND AND CONQUER 4: HET EIND IN ZICHT • WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM ONDER DE LOEP • SCRIBBLENAUTS EN DRAGON QUEST 9 VERRICHTEN WONDEREN OP JE DS • SHADOW COMPLEX: WAUW • G-FORCE: CAVIA'S ZIJN ZO GEK NOG NIET • GUITAR HERO 5 • WOLFENSTEIN • WET • SPYBORGS • NEED FOR SPEED: SHIFT • SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES • EN VEEL MEER...

WWW.PU.NL
OKT.2009
€ 3,85




BUNGiE
HALO.XBOX.COM/HALO3ODST


XBOX 360





Wie	**Brian Punt, 26 jaar**
Functie	**Marinier**
Opleiding	**MTS**
Waar	**Afghanistan**
Profiel	**Doener**

Wie is Brian?

Tijdens zijn werk/leertraject van de mts werkte Brian vier dagen per week in de autohandel. Elke dag was hetzelfde en het werd hem al snel te saai. Vrienden van hem zaten al bij het Korps Mariniers, de stap was dus zo gezet. Dat is nu vier jaar geleden.

"In dreigende situaties is het belangrijk dat je op elkaar kunt rekenen."

Waarom het Korps Mariniers?

"In mijn werk bij het autobedrijf kon ik absoluut mijn energie niet kwijt. Ik sportte altijd al veel en heb gewoon afwisseling nodig en een doel. Ik had al vrienden die bij het Korps zaten, die vonden het te gek, dus ik vroeg een brochure aan, ging naar een open dag en had direct het gevoel: dit is het."

En bleek dat ook zo te zijn?

"Ja, ik voelde me meteen thuis. De opleiding was zwaar maar het was ook een sterke bindende factor. Aan de ene kant moet je stevig in je schoenen staan, fysiek en mentaal. Aan de andere kant staat het kameraadschap, dat is er vanaf het begin. Als je samen dagelijks zware en soms schijnbaar onmogelijke prestaties moet leveren, ontstaat er een hele hechte groep. Ook omdat je allemaal hetzelfde doel voor ogen hebt. Ik heb goede vrienden aan de opleiding overgehouden."

Waar kwam je na de opleiding terecht?

"Ik werd bij de mortiercompagnie geplaatst en ging voor oefeningen en trainingen naar onder andere Wales, Schotland en Engeland. En ik heb een jaar bij de infanterie op Curaçao gezeten."

What was next?

"Ik was net terug op de basis in Doorn toen ik hoorde dat ze nog mariniers nodig hadden voor de missie in Afghanistan. Dat was natuurlijk het echte werk, hier deed ik het voor. Er waren ontzettend veel aanmeldingen, maar ik werd toch geselecteerd. "



Bij welk deel van de missie in Afghanistan ben jij betrokken?

"We zijn hier met 26 man gekomen met als doel om het Afghaanse leger op te leiden. De Afghaanse mannen hier worden maar twee weken opgeleid voordat ze het veld in moeten. Dat is natuurlijk levensgevaarlijk. We merken dat vooral aan hun gebrek aan teamspirit. Terwijl het zeker in bedreigende situaties ontzettend belangrijk is dat je goed samenwerkt."

En wat doe je als je niet aan het werk bent?

"We zitten hier met zes mariniers en vijftig Afghanen op een basis in de Baluchi-vallei waar het 's nachts rustig 20 graden onder nul kan worden. Er staan grote zeecontainers die zijn omgebouwd tot slaapvertrekken. In een van de containers hebben we een soort ontspanningsruimte ingericht door een paar bankjes en tafeltjes in elkaar te timmeren. Daar zitten dan we 's avonds te praten of een filmpje te kijken op de laptop die een van ons heeft meegenomen. En we eten daar ook."

Hoe gevaarlijk is de situatie?

"Het is een vrij dichtbevolkt gebied waar veel Talibanstrijders zich schuil houden. We gaan ongeveer vier keer per week op patrouille of verkenning. Dan praten we ook met de lokale bewoners. In de eerste plaats om hun vertrouwen te winnen, op de tweede plaats om informatie los te krijgen. Tegelijkertijd lopen we met metaaldetectoren door hun huisjes om te kijken of er wapens onder de grond zitten. We zijn een paar keer in vuurgevecht geraakt met de Taliban. Je vraagt je tijdens je opleiding vaak af wat je doet als je echt in zo'n situatie terecht komt. Maar alles waarvoor je geoefend hebt, doe je op zo'n moment op de automatische piloot."

Wat vind je het meest bijzonder aan het Korps Mariniers?

"Toch wel de sfeer. Ik had niet gedacht dat het zo hecht zo zijn. Het is natuurlijk wel logisch. Iedereen is verantwoordelijk voor elkaars veiligheid. Je bent volledig op elkaar aangewezen. Je collega's zijn ook de enige die begrijpen hoe zwaar het soms is. Niet dat we dan een potje samen gaan zitten janken, maar we praten er wel over."

Hoe zie je je toekomst bij de marine?

"Ik heb het ontzettend naar mijn zin en wil hier graag nog een tijd blijven. De eenheid in ons team is zo sterk en met die basis bied je hulp aan een land en zijn inwoners. En je krijgt de actie waarvoor je opgeleid bent. Natuurlijk is het soms best afzien, maar ook als ik gevraagd word om weer op uitzending te gaan, dan zeg ik meteen ja." ■



Wat is het Korps Mariniers?

Het Korps Mariniers is een onderdeel van de marine. Een goed getrainde eenheid die opereert op de grens van land en water. En die waar ook ter wereld beschikbaar is. 'Qua patet orbis': zo wijd de wereld strekt. Mariniers kunnen binnen 48 uur overal worden ingezet. Verder is het Korps Mariniers medeverantwoordelijk voor de defensie van de Nederlandse Antillen en Aruba.

Wat kan je doen je bij het Korps Mariniers?

Met een (v)mbo opleiding word je opgeleid tot marinier eerste klasse. Je kan je ook specialiseren tot bijvoorbeeld anti-tank-specialist of ski- of sportinstructeur. En met een basisopleiding kan je je kwalificeren voor de Special Forces binnen het Korps. Om vervolgens bijvoorbeeld kikvorsman of parachutist te worden.

Wat is het DNA van een marinier?

Mariniers zijn mannen die van sport, actie en avontuur houden. Je fysieke en mentale gesteldheid zijn van groot belang. Ook moet je je goed in kunnen leven, samen kunnen werken en snel kunnen schakelen. Als je kiest voor een functie bij het Korps, dan kies je ervoor om tot het uiterste te gaan. Maar ook voor kameraadschap en vrienden maken voor het leven. Het Korps biedt je een ruig en uitdagend werkterrein: van ijskoude gebieden rond de poolcirkel tot de verstikkende jungle van Martinique. Dat moet je wel aankunnen.

Wil je meer weten?
www.werkenbijhetkorpsmariniers.nl

GOEDKOOP IS...

Daar sta je dan met je koffers. om vier uur 's nachts voor de incheckbalie van één of andere Turkse luchthaven. Op weg naar huis, na een alleszins geslaagde vakantie. Om er vervolgens achter te komen dat je helemaal nergens naartoe gaat, aangezien de paspoorten op weg naar het vliegveld uit de tas van mijn vriendin waren gevallen. Of beter gezegd, dóór de tas!
En ik had nog zo tegen mijn vriendin gezegd dat een echte lederen Prada-tas heus meer dan vijf euro kost...
Nou heb ik normaal gesproken niets tegen een paar dagen extra vakantie, maar wanneer dat betekent dat je daardoor de Gamescom (inclusief twintig afspraken) mist, dan zit je dus echt niet meer lekker op je bedje aan de rand van het zwembad. Relaxed hoor, dat blauwe kabbelende water, maar ik had Modern Warfare 2, Diablo III en Mafia II ook wel even willen zien!
Damn, ik heb toch aardig wat meegemaakt op tripjes, maar had er nog nooit een gemist... Voor alles een eerste keer zullen we maar zeggen, want zo heb ik ook nog nooit zoveel geld betaald om uiteindelijk weer terug te komen van vakantie.
Voordeeltje van zo'n vakantie met verlenging is dat de inhoud van deze PU voor mij dit keer net zo'n grote verrassing is als voor jullie.
Ik verwacht dat ik het gedeelte dat over de Gamescom gaat met gemengde gevoelens tot mij zal nemen.



Niels



Niels deed echt alles wat hij kon verzinnen om toch nog op tijd thuis te komen.

DE REDACTIE

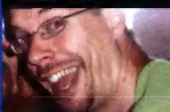
't Is weer voorbij die mooie zomer, die zomer die begon zowat in mei, ah, je dacht dat er geen einde aan kon komen, maar voor je 't weet is heel die zomer alweer lang voorbij, nanana naa na naa ma nana nana naa nanaa...
Eh, oké, sorry daarvoor. Maar goed, de zomer is dus voorbij. Hopelijk hebben jullie er een beetje van genoten! En hoe hebben de redactieleden eigenlijk de zomer doorgebracht?

JURJEN



Tot eind juli maakte ik in fucking Frankfurt lange dagen om aan de vertaling van Layton te werken, en toen ik thuis kwam kon ik meteen aan de slag met de eindredactie van het blaadje wat je nu in handen hebt. Dus heb ik nog vrijwel geen zomer beleefd dit jaar! Hopelijk heeft september ook nog wat zon te bieden! Of oktober?

JEROEN



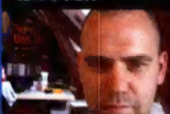
Vanwege een nogal duur uitgevallen verbouwing zat een zonvakantie er niet meer in dit jaar, en daar baalde ik nogal van. Want om nou mijn enige vrije week deze zomer in de achtertuin door te brengen, nou nee. Gelukkig kon ik op het laatste moment toch nog een spotgoedkoop reisje naar Portugal boeken, waar ik dan ook een week lang het échte vakantiegevoel heb gehad.

J.J.



Ik was eigenlijk naar een Turks resort gegaan om tot rust te komen. Alleen werd ik de eerste dag al uitgenodigd voor een potje basketball, dus... Helaas voor mij betrof het drie spelers van het nationaal team van Kazachstan, en dus werd ik volledig gesloopt, inclusief verzwikte enkel. Wat het vervolgens wel weer wat makkelijker maakte om op dat bedje bij het zwembad te blijven liggen.

WOUTER



Zweten, dat heb ik gedaan deze vakantie. En daar heb ik echt een fucking hekel aan! Ik heb dan ook besloten dan ik niet van de zon houd, en ben blij dat die koperen ploert weer een beetje gaat dimmen nu. De wintervakantie kan niet snel genoeg komen, want ik doe niets liever dan met mijn zatte bak van een berg rollen.

JAN



Ik heb vooral veel kleine uitstapjes gemaakt. Een week met het gezin naar Noord-Frankrijk, vier dagen met mijn lief naar Berlijn, een weekend fietsen in Friesland met vrienden. Daarnaast deed ik veel trips voor de PU, en stiekem voelen die werkreizen ook altijd een beetje als vakantie.

STEVEN



In juni ben ik met vrouw en kleine naar Zuid-Frankrijk vertrokken om daar lekker tien dagen op het strand te hangen en bij het zwembad te lummelen. De rest van de zomer heb ik me prima vermaakt met het mooie weer in mijn eigen stad. Beetje werken, beetje gamen, beetje buiten hangen... Heel relaxte zomer gehad, alles bij elkaar.

ED



Op moment van schrijven lig ik met mijn laffe kadaver aan de Spaanse Costa, dus kan die gek uit Assen die me deze maand vervangt hier invullen wat 'ie maar wil. Hopelijk maakt hij het niet te gek, bijvoorbeeld door te verklappen dat ik op vakantie altijd in de wasbak van de hotelkamer pis omdat ik te lam ben om naar het toilet te lopen.

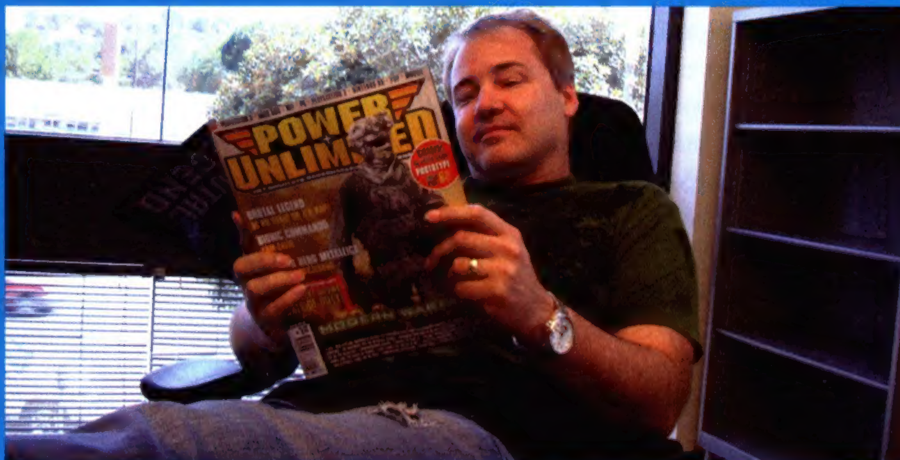
MAARTEN



Vakantie? Telt een trip naar Keulen ook? Hoewel, ik kreeg niet echt een vakantiegevoel van die kleine kamer die ik met Wouter deelde. Maar ik denk dat ik het najaar naar Thailand ga om te surfen. Dus mijn zomer van 2009 moet nog beginnen!

IEMAND MOET HET DOEN

Jan mocht deze maand weer een hoogtepuntje bijschrijven in zijn geschiedenis als gamesjournalist. Hij was namelijk uitgenodigd om als één van de eerste mensen op aarde naar het kantoor van Infinity Ward te komen om even een paar leveltjes in hun nieuwe spelletje Modern Warfare 2 te komen knallen.
Nou zouden we hier natuurlijk een plaatje van Jan in dat kantoor kunnen plaatsen, maar die hadden we ook al in zijn artikel gezet, en we hebben ook al plaatjes van Jan met Kane uit Command & Conquer, Jan met een 3D-brilletje en Jan met een spannende mevrouw (hiernaast dus) in het blad. Dus daarom hier een minstens zo interessante foto van Vince Zampella, de CEO van Infinity Ward, die op z'n gemak een ouwe PU doorbladert. Die met zijn game op de cover, natuurlijk.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

LEIPZIG 2007
Uit de nog niet eens zo heel erg ouden doosch visten we deze maand een kiekje van... een schoolreisje? Een vrijgezellenfeest? Nee, het zijn natuurlijk de jonge baklappen die in 2007 naar Leipzig reisden om daar een gamesbeurs bij te wonen. Als je goed kijkt zie je dat Maarten er ook tussenzit, en veel van jullie zullen Ward en Stefan ook wel herkennen. Een sequel van de in Leipzig bezochte beurs streek vorige maand neer in Keulen, en natuurlijk lees je er alles over in deze PU.





TEGENVALLER

Tegenvaller van de maand is toch wel Wolfenstein, een game waarmee id Software zich terug naar de top had kunnen knokken, wat ze dus niet is gelukt.
In tegenstelling tot wat je van Jan zou verwachten blijft het cijfer onder de negentig en ook onder de tachtig, en daar kon de hete blonde dame die ter promotie van Wolfenstein naar zijn huis kwam weinig meer aan veranderen.
Helaas/gelukkig waren ook Jans moeder en kinderen op dat moment in zijn huis aanwezig, zodat de promotiestunt niet verder ging dan het uitwisselen van wat beleefdheden, wat cadeautjes, een mortier en een kusje op de wang.
Terwijl de dame in kwestie zo te zien nog wel wat overtuigende argumenten in de strijd had kunnen gooien als Jan in zijn eentje thuis was geweest.

WAAR ZOU DE PU ZIJN... ZONDER DE TREIN?









Terwijl Ed aan de Spaanse Costa van achter zijn grote zonnebril deed alsof hij zijn kinderen in het zwembad blijmoedig toelachte maar ondertussen naar leuke meisjes speurde, nam Jurjen deze maand de eindredactie van hem over.
Dat vond Jurjen best wel weer spannend, vooral tijdens de laatste dagen voordat het blad naar de drukker gaat.
De pagina's zijn dan zo'n beetje allemaal gevuld en opgemaakt, maar nog wel inclusief fouten, die de eindredacteur met z'n rode pennetje op grote A3-prints van die pagina's moet markeren.
Aangezien Jurjen de eindredactie vanuit zijn eigen huis in Assen verzorgde en hij daar geen printer heeft staan die het A3-formaat aankan, werden de pagina's op de redactie geprint en op woensdag naar hem toegestuurd.
Toen de Assenaar de pagina's op vrijdagmiddag nog niet had ontvangen, begon hij 'm echter wel een beetje te knijpen. Want op maandag moesten de laatste wijzigingen worden verwerkt.
Zenuwachtige telefoontjes tussen Jurjen (Assen) en Wouter (Haarlem) waren het gevolg, tot stageloper Manus (Haarlem) aangaf dat hij het weekend toch nog naar Leek (nabij Groningen) zou gaan met de trein, en dat deze trein onderweg ook een korte stop op station Assen zou maken...
En dus werd als in een heuse avonturenfilm afgesproken dat de twee elkaar om 20.34 op station Assen zouden ontmoeten, alwaar het rolletje documenten op plechtige wijze door Manus aan Jurjen werd overgedragen.
Bij deze dus alle lof aan Manus voor deze dappere vrijwilligersactie voor de goede zaak, of eigenlijk de allerbeste zaak ter wereld. Namelijk: een goede PU!

INHOUD



★ Brief ★
VAN DE MAAND

TIJDLOOS

Beste mensen,
Een zeer prangende vraag die node gesteld dient te worden. In uw blad genummerd 188 staat in Powerspy vermeld dat de heren J. Tiersma en M. Blonk onverhoopt een dag te laat vlogen naar de E3 waardoor zij de persconferentie van Microsoft misten. Echter, verspreid door het blad staan afbeeldingen van de vliegtickets c.q. boarding passes van andere afgereisde PU-redacteuren, allen met dezelfde vluchtgegevens als de vliegtickets c.q. boardingpasses van de heren J. Tiersma en M. Blonk. Een uitleg lijkt gewenst daar de nietsvermoedende lezer vertwijfeld achter kan blijven.
Ik nodig de heren J. Tiersma en M. Blonk ook uit om langs te komen in mijn Huis van de Toekomst waar zij nooit te laat kunnen komen.
Uitzonderlijk vriendelijke groet,
Chriet Titulaer | Huis Van De Toekomst



Heer Titulaer, een man die in het verleden het Huis van de Toekomst bouwde welke nu in het heden, de voormalige toekomst, nauwelijks met onze huidige huizen lijkt overeen te stemmen, zou toch moeten weten dat tijd een nogal subjectief begrip is. Zeker wanneer met de draaiing van de aarde mee wordt gevlogen is de exacte tijd van aankomst voor een groot deel afhankelijk van de wens daadwerkelijk op de plaats van aankomst aanwezig te zijn, en voor sommige mensen is een persconferentie van Microsoft belangrijker dan voor andere. Hopende hiermee uw vertwijfeling met een factor 360 te hebben vergroot, verblijven wij. En veel plezier met die game van EA, die in de brievenbus van uw huis van de toekomst zal verschijnen als de tijd daarvoor rijp is.

De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst. De schrijver van de beste, leukste, mafste, en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een (recente) game naar keuze van Electronic Arts thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR:
POWER UNLIMITED YO!POST - POSTBUS 1914 2003 BA HAARLEM OF MAIL NAAR: YOPOST@POWERUNLIMITED.NL

YO!TAART 1

Geachte heren,
Ik ben reeds lange tijd lid van jullie blad. Nu leek het mij leuk om zelf ook eens in het blad te komen! Ik heb hier 2 foto's van een Lanparty Worms taart, gemaakt door mijn vriendin Linda Stolk. Ze maakt bruidstaarten/kindertaarten etc., en nu dus deze Lanparty Worms taart. Alles van de taart is eetbaar (alles is van Marsepein gemaakt) en ik kan jullie zeggen, de gamers op de lanparty vonden hem geweldig!
Het lijkt me leuk als jullie de taart zouden plaatsen in jullie blad. Ten eerste omdat mijn vriendin dat ERG leuk zou vinden :) en ten tweede, hebben jullie ooit wel eens een gamestaart in jullie blad gehad?!
Misschien kan ik haar overhalen om een echte PU-taart te maken voor op de redactie :)
M.v.g.,
Johan van Krieken | Tiel





En weer een rubriek erbij: Yo!Taart! Heb jij ook een mooie gametaart gebakken? Opsturen! Die foto dan hè.

Yo!Taart 2

Yo PU homies,
Jullie hebben vast wel eens van die Nintendo-cakes gezien die mensen zelf hadden gemaakt, maar in Engeland liggen ze doodgewoon in de supermarkt! Ik heb helaas nog geen Zelda-, Guitar Hero- of GTA-cake gezien.
Keep up the good work!
Nina | Internet

2 KEER BETALEN (HET ANTWOORD)

Beste redactie,
Met veel plezier lees ik al sinds het begin jullie blad. Laatst las ik dat iemand problemen had met zijn arcade games op Xbox Live, omdat niet alle arcade games bij beide profielen speelbaar waren. De oplossing is relatief simpel, Microsoft heeft een tooltje voor de Xbox 360 waarbij je je arcade games licenceert voor je nieuwe Xbox 360.
Dit tooltje kun je hier vinden: http://www.xbox.com/en-US/support/systemuse/xbox360/licensemigration/faq.htm
Blijf verder vooral doorgaan met het blad, ondanks alle informatie die online beschikbaar is blijft het altijd een plezier om het blad te lezen.
Vriendelijke groet,
Joris Springer | Internet

Kijk hier hebben we wat aan. Misschien moeten we een vraag-en-antwoord-rubriekje openen in de Yo!Post? Scheelt ons weer wat werk.

ONTERECHT CIJFER TALES OF VESPERIA

Beste PU,
In plaats van te slijmen over het goed jullie wel niet zijn en hoe geweldig het blad wel niet is, wil ik eigenlijk kritiek kwijt.
In het vorige nummer las ik de review van Tales of Vesperia. De game kreeg een 78, een redelijk cijfer op het eerste oog. Toch is dat te weinig voor zo'n game. Het is niet de eerste game die op zo'n manier wordt behandeld.
De game krijgt als grootste kritiekpunt dat hij weinig tot geen vernieuwing biedt in het Japanse RPG-genre.
Ik snap best dat wanneer je als journalist verschillende games per maand moet reviewen, je natuurlijk het liefst vernieuwende games speelt. Je hebt natuurlijk alles al gezien.
Maar schrijven doe je voor de lezers/gamers. Het gaat er om wat wij als gamers willen en niet wat jullie willen.
Dat een game geen vernieuwing biedt, is voor veel gamers absoluut geen storende factor, omdat ze niet zoveel games kunnen spelen.
Misschien kunnen jullie in het vervolg hier een klein beetje op letten en dit niet te zwaar laten meetellen in het cijfer.
Er zijn zonder twijfel lezers die een game kopen door alleen naar het cijfer te kijken. En het zou jammer zijn als ze dan Tales of Vesperia laten liggen, want deze is zeker het kopen waard.
Tenslotte zal ik nog even een veer in jullie reet douwen. De PU is nog steeds het enige blad van de Benelux wat heerlijk leesbaar is. Ik geniet nog steeds onderweg in de bus als ik het blad weer eens eventjes uit m'n tas haal.
Met vriendelijke groet,
Ralph van Dijk | Internet



Jeroen was vorige maand een beetje RPG-moe, vermoeden we. Niet zo gek, aangezien hij net voor Tales of Vesperia nog even Star Ocean had doorgespeeld. We zullen redacteuren voortaan niet meer opzadelen met meer dan 1 RPG per maand.

ILLEGAAL DOWNLOADEN

Geweldige PU,
Ik ben al lid sinds ik weet niet hoelang. Maar ik ga nu mijn eerste mailtje sturen als reactie op jullie stukje "De industrie luidt de noodklok". Even was ik onder de indruk van jullie stukje tekst over de negatieve gevolgen van downloaden. Maar wat schetst mijn verbazing, 2 pagina's verderop is een advertentie te vinden van een usenet-provider... toch redelijk krom. Gisteren had ik ook een mailtje gehad van mijn provider, dat de snelheid van 20Mbps verhoogt zou worden naar 50Mbps. Ik heb er niet eens om gevraagd! Deze snelheden hebben we echt niet nodig voor een filmpje op Youtube, toch?
Daarbij is het downloaden tegenwoordig zo makkelijk als het bakken van een pannenkoek. Als ik een game koop doe ik dit via het STEAM-systeem van Valve. Omdat het simpel en snel is, en voor online gamen heb je tenslotte een legale versie nodig. En daar komt de aap uit de mouw, online spelen.
Straks verlopen alle games online. De internetverbinding is tenslotte zo snel dat alles direct gestreamed kan worden naar je console / PC.
Geef het nog een jaar. Daarna heeft downloaden bijna geen zin meer of is het hele mediasysteem zoals een DVD met een spel weg. Je zult alles online moeten verifiëren via bijvoorbeeld een code. Probleem opgelost dus.
Jerry aka DukeN | Internet

Bedankt voor oplossen van dit probleem, Jerry! Al vermoeden we dat de zaken iets gecompliceerder liggen dan je ze voorstelt. Want zo gemakkelijk is het bijvoorbeeld nog niet, om een goede pannenkoek te bakken.



Mmm, die wormtaart vonden we mooier, al zijn we normaal gesproken niet van die wormeneters. Maar wel geinig dat ze het zo kant en klaar verkopen. Lezers die ook nog iets eetbaars hebben gevonden wat met videogames te maken heeft, jullie weten het, hè? Opsturen!

YO!ART



Kim Meurs uit Culemborg

Met het heft en de schede is iets mis, maar die zelfverzekerde blik maakt alles goed.

IK ZIE DINGEN

Hoi PU gasten,
Jullie kennen mij vast niet (ondanks die korte vraagjes over Portal die ik in een ver verleden heb gestuurd), maar ik ben toch een trouwe lezer.
In de PU van Augustus stond dat ene plaatje van de nieuwe Zelda (voor diegene die het nog niet had gezien, kijk op blz. 17 rechts onderin), en potverdorie, ik heb nog eens wat gevonden naast dat zwaardmeisje en die (vage) Goron.
Als je in de waas links van Link kijkt zie je het gezicht van een vrouw! Haar oog zit op dezelfde hoogte als dat van Link en je ziet haar voor de helft.
Ben ik de enige die dit ziet of ben ik gewoon gek (wat niet zo heel erg onlogisch zou kunnen zijn)?
Toch fijn dat ik dit kon laten weten.
En om iets heel erg clichématigs te doen: Ga door met jullie lauwe blad!
Doei,
Rutger | Internet



Je hebt gelijk, Rutger, het is een vrouw. En als je heel goed kijkt zie je bij de rechterhand van Link een paard. Kijk door je oogharen en beweeg snel van rechts naar links om op de rug van het paard een man te ontdekken die op een fluit speelt. Wat heeft die fluitspelende man met die halve vrouw te maken? Volg de vuurvogel die met enige moeite in de hemel boven Links hoofd is te ontwaren voor het antwoord.

KORTE VRAAGJES

Yo PU-redactie,
Ik heb een paar korte vraagjes:
❶ Waarom hebben jullie de demo van LittleBigPlanet voor de PSP niet gecheckt op de E3? Die was namelijk wel speelbaar (check youtube).
❷ Is een XBOX Live Gold Abbo echt 60 euro per jaar waard?
❸ Is een Wii de volle 250 euro's waard? Ik heb al een 360.
❹ Hebben jullie nog aanraders voor op de 360?
❺ Heeft een van jullie nog een oude stoffige NES thuis staan? en zo ja mag ik hem dan hebben (met handtekening natuurlijk)?
❻ Willen jullie mijn brief plaatsen? Please?
O ja, en ga vooral eindeloos door met jullie te goede blad!
Milan van der Meer | Rhenen

❶ Hij was tegelijk te klein en te groot voor ons verslag.
❷ Meer dan 59,95 Euro zouden wij er niet voor betalen.
❸ Bewaar die centen dan maar voor echte games. Grapje, grapje. Hoewel?
❹ Left 4 Dead 2, Dead Rising 2 en wat te denken van Splinter Cell Conviction.
❺ Jurjen heeft er nog wel eentje. Maar die man is dol op stoffige spelsystemen, dus hij doet 'm niet weg.
❻ Met die 'Please' had je het bijna verprutst, vriend.



Heren,
Omdat niemand het zegt doe ik het maar even: Jullie blad is super! Ga zo door!
Paar korte vragen:
❶ Het is erg stil rondom Project Offset, wanneer komt deze nu uit?
❷ Wanneer verwachten jullie Fable 3 en Far Cry 3?
❸ Vraag voor Ed: Met welk programma maak je de Power Unlimited? Het design en de teksten.
Groeten.
Nicky | Internet

❶ Zoals je zegt, het is erg stil rondom die game.
❷ Fable 3 verwachten we kerst 2010, Far Cry 3 misschien het jaar erop?
❸ Ed: voor het design gebruik ik Mario Paint, de teksten krijg ik meestal van de redacteuren, die hoef ik dan alleen nog maar te vertalen naar het Algemeen Beschaafd Nederlands.

Yo PU,
Jullie hebben echt het allervetste blad ever DÖHHHHHHHHh.
Verder heb ik nog een paar vraagjes.
❶ Ik heb gezien dat Assasin's Creed II eraan komt. Gaan jullie die reviewen??
❷ Ik zocht laatst naar een spel op de PSP op freerecordshop.nl, en daar zag ik LittleBigPlanet voor de PSP! Ik dacht chill, maar gaan jullie die ook reviewen?
Dat was het
Latthaa!
Joeri Weidmann | Internet

❶ Jan vroeg laatst of we ook scores boven de 100 kunnen geven, dus de review van AC2 houdt hem in ieder geval al bezig.
❷ Hij is wel in trek zeg, die LittleBigPlanet voor de PSP. Misschien moeten we er dan toch maar eens iets over schrijven.

Yo(post?)!
Zoals je vaak hoort "Ik lees jullie blad kapot".
Nee, ik lees hem eigenlijk niet, ook al heb ik een abonnement.
Hier mijn vraagjes over het PC-spel Aion, wat toch binnenkort in jullie PU moet verschijnen.
❶ Wanneer komt er een Review van Aion?
❷ Hebben jullie het al gespeeld?
❸ Gaat Aion WoW verslaan wat subscribers betreft?
Bedankt, en blijf vooral NIET zo doorgaan met review/previews over Xbox-,PS3- en Wii-spellen!
Groeten,
Ricardo V | Internet

❶ Volgende maand?
❷ Ja.
❸ Dat lijkt ons niet erg waarschijnlijk.

Best PU,
Ik heb laatst de DSi gekocht maar ik kan er geen Guitar Hero op spelen omdat de handgrip er niet in kan. Komt er binnenkort ook nog een Guitar Hero voor de DSi?
Groetjes,
Yordi | Internet

Over een Guitar Hero voor de DSi hebben we nog niets gehoord. Je kunt wel een alternatief downloaden in de vorm van Guitar Rock Tour, zie de downloadables op pagina 78.

RARE PLAATJES

HEREN,
IK BEN AL EEN TIJDJE FALLOUT 3 AAN HET SPELEN, EN MAN WAT EEN UITGEBREID SPEL. LAATST ONTDEKTE IK ALWEER IETS WAARVAN IK NIET EENS WIST DAT HET TOT DE MOGELIJKHEDEN BEHOORDE, ZIE PLAATJE :)
M.V.G.
ROB VAN LEEUWEN | INTERNET

Overtref Rob en maak het volgende screen-shot van een raar voorval in een game. Iedereen die een "raar plaatje" heeft weten te schieten, stuur 'm op naar:

REDACTIE@POWERUNLIMITED.NL OVV RAAR PLAATJE.

RARE PLAATJES POWER UNLIMITED

OPERATION
DRAGON RISING

JAN BRULT, INCASSEERT & BOMBARDEERT

Operation Flashpoint: Dragon Rising is een van de meest beladen en besproken oorlogsshooters van de afgelopen jaren. En steeds maar weer kwam die vraag naar boven: gaat het Codemasters lukken zonder Bohemia Interactive achter het roer? Jan sloot zich een week op met de review-versie om jullie het verlossende antwoord te brengen.

Ik ben nooit in militaire dienst geweest, laat staan dat ik enig idee heb wat het is om tijdens een gevechtssituatie met een wapen te schieten. Want laten we wel wezen, van het spelen van games word je geen soldaat.
Op diverse evenementen heb ik wel eens met wat guns mogen schieten, en ik verzeker je, dat heeft niets maar dan ook niets met het schieten in Call of Duty, Rainbow Six of Killzone te maken.
Toch heb ik het gevoel dat ik na het spelen van Operation Flashpoint: Dragon Rising – de met veel uitstel geplaagde openwereld combat shooter van Codemasters - enigszins het idee heb hoe moderne oorlogsvoering in zijn werk gaat.

Het is smerig, het is tactisch, het is dodelijk en een 'split second' maakt het verschil tussen leven en dood. Nee, dit is geen spel voor watjes. Deze game kost je bloed, zweet en tranen, maar uiteindelijk is de bevrediging groots en zalvend.

(VOOR JE) KIEZEN

Keuzes. Het is misschien wel de grootste verdienste van Dragon Rising. Want keuzes krijg je als speler te over tijdens de intense campagne die je nagelbijtend op het puntje van je stoel houdt tot de laatste kogel is geschoten.



Nu iedereen hun kutnummer wel zat is, treden de Gebroeders Ko eigenlijk alleen nog maar 's nachts en zwaarbewapend op.



Het wordt elk jaar weer gekker, met dat illegale vuurwerk.

De keuze om een dorpje van links, rechts, voor of achter te benaderen. De keuze om in een munitiedepot van wapens en explosieven te veranderen. Pak je dat sluipschuttersgeweer of hou je het bij je heavy machinegun?
Je moet soms ook snel beslissen of je je manschappen wilt laten flanken of Suppressive Fire wilt laten geven.
Heb je besloten een dorpje te willen bombarderen, dan mag je vervolgens kiezen uit vier soorten bommen, en of de bombardementen gesegmenteerd, gecentreerd of verspreid moeten plaatsvinden.
De formatie van je manschappen, het type kogel in je geweer, de snelheid waarmee je kogels je geweer verlaten, welke granaten je als secundaire

JJ WIL HET OOK WEL EENS PROBEREN

Ik zal het eerlijk bekennen, ik ben een oorlogsfreak. Als kind scoorde ik regelmatig tienen voor mijn opstellen, en ze gingen allemaal over oorlog. Waar andere kids dokter of astronaut wilden worden, daar was het voor mij commando voor en commando na. Voor een goede oorlogsshooter kun je mij dan ook altijd wakker maken. Modern Warfare ligt bijvoorbeeld nog steeds naast mijn Xbox 360, gebroederlijk tegen FIFA 09 aan.

Operation Flashpoint is volgens velen de ultieme warsim. Als je in dit spel weet te overleven ben je pas echt een 'couchwarrior'. Logisch dus, dat ik er als de kippen bij was toen Operation Flashpoint: Dragon Rising bij de PU binnenkwam. Ik wilde wel eens zien of ik dat commandobloed nog steeds in mij had.

GEBREK AAN GEDULD

Ik heb echter één probleem en dat is een chronisch gebrek aan geduld. Knokken kan ik, schieten ook, maar rustig een missie plannen, wapens uitkiezen en dan je mannen strategisch over het veld sturen, dat lukt me vaak niet. Ik zoek altijd meteen de actie op.

En dus leek het de redactie wel leuk om mij, als vertegenwoordiger van de strafe-bunnyhop-en-schiet-generatie met Dragon Rising aan de gang te laten gaan. Want als ik het zou diggen, dan zouden PU-lezers van gelijke aard het misschien ook wel trekken.
Jan, fijne jongen als hij is, had de moeilijkheidsgraad niet op Assisted maar op Normal gezet. Hij wilde het me niet te gemakkelijk maken, zei hij met een schamper lachje. Nou, ik heb het geweten.

ENKELE TREFFER

Ook al probeerde ik, geheel tegen mijn natuur in, te flanken en niet meteen frontaal in mijn eentje aan te vallen, mijn acties faalden keer op keer.
De uitstekende AI van Dragon Rising ving mijn eendimensionale aanval (follow, follow, attack) keer op keer op. En vervolgens gingen die Chinezen natuurlijk versterkingen opstellen, had ik mijn positie maar niet moeten verraden.
Omdat je in dit spel met een enkele treffer kunt worden uitgeschakeld en genezen een tricky karwei is waar je echt de tijd voor nodig hebt, ben ik behoorlijk wat keren gesneuveld. Vaak betekende dit dat ik opnieuw tien minuten moest lopen om op hetzelfde punt terug te komen voor een volgende poging de vijand te overmeesteren.

FLASHPOINT



Maar het blijft lullig voor die lui daar op de grond. Waren ze net gestopt met roken.



TOTALE PANIEK

Voor developers die zich bezighouden met het maken van oorlogsgames, is het recreëren van de angst die soldaten hebben, één van de belangrijkste en tevens moeilijkste doelstellingen.

Hoe maak je het gevoel dat je krijgt als je onder vuur wordt genomen inleefbaar? Dragon Rising heeft op dit gebied de lat weer een stuk hoger gelegd.
Natuurlijk blijft een spel altijd ver bij de werkelijkheid vandaan, maar we konden ons in deze game toch beter dan ooit inleven in het gevoel wat een soldaat moet krijgen als hij onder extreme omstandigheden opereert. Enkele voorbeelden.
- Bij zwaar geschut wordt jouw omgeving 'grofkorrelig' en trilt je beeld ook echt. Logisch, want er vallen zware bommen om je heen. Door het korrelige beeld is het lastig een veilig heenkomen te zoeken en dat lijkt ons normaal in zo'n situatie.
- Hoe zwaarder je geraakt bent, hoe troebeler en roder het beeld. Doe je niks aan je verwondingen dan wordt je stukje bij beetje slomer. Na genezing is je aangeschoten arm of been minder functioneel. Briljant gevonden.
- Je manschappen geven het duidelijk aan als je ze een dom commando geeft en gillen het uit als je ze in een hinderlaag of kruisvuur stuurt.
- Je hoort de kogels om je heen inslaan. En dan weet je dat je vastgepind zit. Enige hoop die dan nog rest is je squad of een dodemansrun.
- In de meeste oorlogsgames voel je je helemaal de man als je in een zware oorloghelikopter zit. In Dragon Rising is dat wel andere koek. Je hebt nog steeds voordeel maar bent wel degelijk kwetsbaar voor grondafweergeschut. Die voortdurende onderhuidse spanning, dat je elk moment geraakt kan worden, is soms bijna ondraaglijk.

vuuroptie aan je gun plaatst, je kiest het allemaal zelf. Keuzes, keuzes, keuzes, het houdt maar niet op. En je hebt nauwelijks tijd om ze te maken, want de vijand rukt op.

GECAMOUFLEERDE KLOOTZAK

Je vijand in dit spel? De Chinezen die het eiland Skira hebben bezet vanwege de olievoorraden. China verwijst naar de geschiedenis, waaruit zou moeten blijken dat zij rechtmatig eigenaar van het eiland zijn, maar Rusland denkt daar anders over.

> "FUCK, WAT IS DIT HEFTIG, MAAR FUCK WAT IS DIT GOED!"

Amerika, de zelfverklaarde politieagent van de wereld, raakt bij de zaak betrokken, want het gaat immers om olie en ook de Verenigde Staten hebben er belang bij dat Skira onder Russisch gezag blijft.
En zo kom jij als Amerikaans soldaat dus op Skira terecht. Dit eiland is groot, uitgestrekt en gevaarlijk. Niks gangetje-gangetje of afgebakende omgevingen met onzichtbare muren.
Je geniet onbeperkte ruimte om te bepalen hoe je richting vijand en doelen oprukt. Vaak gaat dit niet goed en leg je het loodje, waarna je het nog eens mag proberen met een andere tactiek.
Ga je die berg op? Je hebt dan een goed overzicht, maar je kunt daar natuurlijk niet te lang als blijven zitten als 'sitting duck'.
Al snel krijg je door dat het de kunst is om te blijven bewegen en strategische doelen zo vakkundig mogelijk in te nemen. Het is daarbij ook van groot belang om je drie teamgenoten goed aan te sturen.

Daardoor kreeg ik dus wel eens zin om mijn controller in wilgen of andere bomen te hangen.

ANGSTGEVOEL

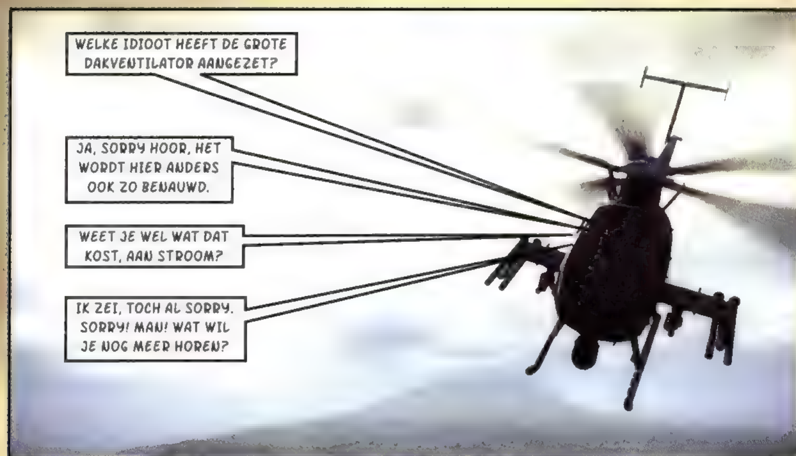
Gelukkig heb ik doorgezet, hoe sterk dat ook tegen mijn instinctmatige reactie inging. Want dat je constant alert moet zijn en zomaar dood kunt gaan, is natuurlijk wel veel realistischer dan die oorlogsspelletjes waarin je zomaar een paar kogels kunt vangen en door kunt lopen. Vergeet Modern Warfare even, dat is Hollywood-oorlog. Dragon Rising laat je veel beter voelen hoe het is om in een gevechtssituatie te opereren. Het angstgevoel van de oorlog zit je constant op de huid, en beneemt je de adem, dat kan ik je garanderen. De actie voelt steeds heel dichtbij, ook als er niets gebeurt. Ik voelde me desolaat, en ik genoot ervan.
De totale paniek als er opeens een helikopter het vuur op je opent, het complete kansloos zijn als je te vroeg de aanval inzet en wordt omsingeld. Het is heftig, maar dit is hoe het werkt.

PUZZEL

Dragon Rising dwong me mijn Modern Warfare-skills overboord te zetten en samen met mijn teamgenoten als echte soldaten te werk te gaan. Want een squadmember is in Dragon Rising echt van waarde en die bescherm je dus, net als de AI ervoor zorgt dat ze jouw rug dekken. Elke missie is een pittige strategische puzzel met meerdere oplossingen, die je langzaam maar zeker probeert te ontdekken, vaak door minuten lang niets anders te doen dan de omgeving te verkennen. Maar als dan de actie losgaat en je plan blijkt te werken, is het gevoel van overwinning en voldoening bijna niet te beschrijven. Daar doe je het allemaal voor!
Ik zeg niet dat ik Call of Duty: Modern Warfare 2 nu niet meer hoef, maar Dragon Rising heeft wel wat bij me teweeg gebracht. Je moet even doorzetten, maar dan beleef je een digitale oorlog die je nog lang zal heugen.

JJ







Je ontdekt ook dat het wijs is om de omgeving uitvoerig te verkennen alvorens een vijandelijk doelwit op te blazen. Een ontploffing lokt logischerwijs een tegenreactie uit en dan is er geen weg meer terug.

Soms hoor je de kogels langs je oren fluiten, schreeuwen je teammaten 'Enemy, 300 meter, South!' maar valt er gewoon niets te zien omdat die klootzak met zijn camouflagepak tussen het struikgewas verscholen ligt.

Hier geen vijanden die als kamikazepiloten voor je vizier spurten maar volwaardige tegenstanders die, aangestuurd door uitgekiende AI, op het scherpst van de snede opereren.

CIRCLE OF LIFE

Ik heb Dragon Rising op de PC en op de Xbox 360 gespeeld en het doet me deugd dat de consoleversie goed overeind blijft in vergelijking met de PC-versie. Natuurlijk kunnen de PC-graphics meer hebben en oogt de game aanzienlijk fraaier onder Windows, maar qua ervaring, sfeer en spanning doet de consoleversie nauwelijks voor de PC-versie onder. Wanneer je gewend bent om zowel op console als PC te spelen, biedt de PC-versie wel een groot voordeel op het gebied van de besturing.

Console-only spelers zullen waarschijnlijk overweldigd worden door de enorme hoeveelheid toetsen die je gebruikt voor de diverse functies en commando's, maar de makers hebben alles netjes op het toetsenbord ingedeeld, zodat ik al snel vliegensvlug tussen commando's wisselde.

Op de Xbox 360 en PS3 zijn weliswaar dezelfde acties beschikbaar, maar dan gelaagd onder de knoppen. Wat betekende dat JJ ongeveer twee uur bezig was om een beetje aan de besturing te wennen (met de handleiding op schoot, niet verder vertellen). Maar laat je daardoor niet teveel afschrikken, na enige gewenning is de besturing ook op de Xbox 360 goed te behappen.

WAAR OF NIET WAAR

De makers van Operation Flashpoint: Dragon Rising hebben ons de afgelopen jaren veel beloofd, maar wat is daar uiteindelijk van terecht gekomen?

DRAGON RISING BIEDT EEN OPEN WERELD WAARIN JE VRIJ KUNT OORLOGVOEREN.

Waar en niet waar. Ja, je kunt vrij rondlopen en kilometers omlopen, maar nee, het leidt tot weinig. De routes van de missies worden heel duidelijk aangegeven en de primaire en secundaire doelen liggen steeds vlak bij elkaar.

ONE SHOT ONE KILL.

100% waar. Soms hoor je iets vliegen en het volgende moment lig je op de grond. Briljant.

GEEN KNIEVAL NAAR DE MAINSTREAM GAMER.

Helemaal waar. Zelfs in 'Assisted' mode zal een Rambo het lastig krijgen, laat staan als je voor de moeilijkste mode gaat. De AI is gewoon te sterk.

OORLOG IS NIET MAN TEGEN MAN.

Waar. De manier waarop je in Modern Warfare 'bunny hoppend' de vijand te lijf gaat staat mijlenver af van hoe een echte soldaat te werk gaat. Die levert meestal op afstand slag. Snipers en het inroepen van een luchtaanval zijn immers vele malen doeltreffender dan als een malloot de vijand bestormen. Dragon Rising laat zien hoe het er vandaag de dag aan toe gaat. Scouten en snipen spelen een belangrijke rol.

ER KAN MEER KAPOT.

Niet helemaal waar. Ja, er kan meer kapot dan in het eerste deel, maar obstakels blijven hier toch gewoon obstakels, soms zelfs als ze van hout zijn.

ZEER REALISTISCHE WAPENS.

Waar. In Dragon Rising moet je echt rekening houden met de windrichting en de afstand tot het object of de vijand die je wil raken. Ook is het stukken lastiger om iemand goed te raken. Een dodelijk schot moet ook goed uitgevoerd worden. Oftewel knielend of liggend, en niet terwijl je naar adem staat te snakken omdat je net zo'n stuk gerend hebt. Met een gewonde arm schiet het ook niet echt op.

VEEL VARIATIE IN VOERTUIGEN.

Niet helemaal waar. Oké, er zijn APC's, tanks, boten en gevechtshelikopters maar eerlijk is eerlijk, Armed Assault II heeft beduidend meer voertuigen.

Met een druk op de rechterbumper verschijnt een cirkelmenu met onderwerpen. Als je een onderwerp hebt gekozen verschijnt een nieuw cirkelmenu, bijvoorbeeld voor luchtsteun, verschillende aanvallen, verdedigingacties en formaties.

Na een tijdje klik je er redelijk rap doorheen. Je moet wel, want het juiste commando bepaalt leven of dood. Dragon Rising doet denken aan een mix van Brothers in Arms en Rainbow Six, maar dan met tien keer zoveel opties.

HAZENPAD

Ik ben misschien nog wel het meest onder de indruk van de AI. Want het gedrag van zowel mijn teamleden als van de vijand is intelligent en overtuigend.



De introductie van het Sinterklaasfeest in China werd na een korte proefperiode afgeblazen wegens personeeltekort.





Wat een stof hier zeg. Heeft iemand het schijfje in de Wii gedouwd of zo?





Vaak zien je mannen de vijand eerder dan jij en dan voel je je eigenlijk een beetje een sukkel. Vaker de verrekijker gebruiken en goed gebruik maken van het terrein is hier het devies. Maar ook de tegenpartij laat niet met zich dollen. Als die eenmaal doorheeft waar jij en je mannen zich bevinden, zullen ze er alles aan doen om je vast te pinnen en uit te roken.
Je acties tijdens de campagne zijn ook bepalend voor het moraal van jouw manschappen. Aanvankelijk was ik wat ongeduldig en gokte ik te vaak op assault-aanvallen. Meerdere malen ontsnapte mijn team hierdoor op het nippertje aan de dood, al dan niet met een paar gewonden.
Toen ik mijn mannen vervolgens naar de zoveelste levensgevaarlijke situatie had geloodst, hield één van mijn mannen het voor gezien om er vandoor te gaan.
Maar dit werkt ook bij de tegenpartij.
Want wanneer je een eenzame Chinese soldaat vastzet en zwaar onder vuur neemt, kan hij op den duur het hazenpad kiezen. Geloof me, dat soort momenten is goud waard.

FUCK, WAT IS DIT GOED!

Naarmate de campagne vordert, worden de belangen groter, neemt de spanning toe en worden de gevechten grootschaliger. Voertuigen als jeeps, tanks en gevechthelikopters gaan een grotere rol spelen, maar toch genoot ik nog het meeste van de actie op de grond. Het geeft echt een enorme kick om midden in een gevecht tussen tankdivisies te belanden en zelf met je team een omtrekkende beweging te maken om afweergeschut onklaar te maken. Je waant je echt midden in de actie.
Terwijl op de achtergrond nog schoten vallen en rookpluimen de hemel vullen, brul ik dat mijn manschappen me meteen moeten volgen, op weg naar het volgende objective. De adrenaline raast door mijn aderen en met bezwete handjes omklem ik nog maar eens stevig mijn controller.
Fuck, wat is dit heftig, maar fuck wat is dit goed! Codemasters heeft het klaargespeeld.



CONCLUSIE

Codemasters heeft [illegible]den, haar tijd genomen en een knappe balans tussen hardcore oorlogssim en intense game-ervaring afgeleverd. Bovendien doet de consoleversie inhoudelijk niet of nauwelijks onder voor de grote broer op de PC. Petje af.

JAN

SCORE 90

Met de campagne ben je wel even zoet, want je gaat, of dat nu leuk vindt of niet, zeker een paar keer keihard onderuit. Co-op is nog intenser en geeft diezelfde campagne nog meer diepgang. En dan zijn er nog de Multiplayer-standen en de geplande DLC. Kortom, je dienstverband zit er niet zomaar op.

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING
PC / PLAYSATION 3 / XBOX 360
CODEMASTERS
1 – 32 SPELERS (PC) /
1 – 8 SPELERS (PS3/XBOX 360)
OKTOBER 2009

16



WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

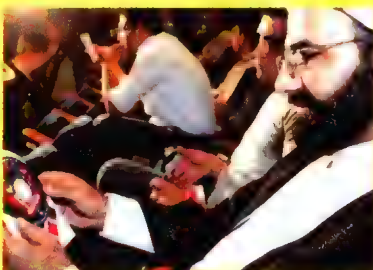
- In totaal kwamen er 249.000 mensen verspreid over 4 dagen naar de Gamescom in Keulen.
- En dat is een hoop Duitse zweterigheid bij elkaar.
- De Powerspy is er nog niet over uit wat hij minder fris vindt: zwetende Amerikanen of zwetende Duitsers.
- Er waren trouwens ook veel Nederlanders op de beurs. En dat merkten Jan en & JJ aan den lijve toen ze donderdagavond in de ICE naar Amsterdam stapten.
- Na vijf minuten waren de beide heren al hun zorgvuldig opgespaarde goodies in de vorm van pennen en T-shirts kwijt.
- De mannen van DICE durfden het op de persconferentie van EA aan om te roepen dat de multiplayer van Battlefield Bad Company 2 beter gaat worden dan de multiplayer van Call of Duty Modern Warfare 2.
- Wat gelijk staat aan Iran dat roept dat ze wel even het leger van de VS zullen verslaan.
- Een dag later werd die opmerking dan ook schielijk teruggetrokken en had men het over 'een multiplayer die uniek wordt ten opzichte van de concurrentie'.
- Klinkt toch ietsje minder stoer…
- Tip voor EA: volgende keer niet meer een slissende Duitser de presentatie laten doen van jouw pers-event. Want Duitsers die Engels praten klinken al niet oké, laat staan als ze ook nog eens sslissssen.
- Hilarisch werd het toen de man Ssstar Warsss Ssssseee Old Republic moest aankondigen, gevolgd door Need for Sssspeed Ssssshift.
- De voorste rijen hadden een paraplu nodig.
- Sony-baas Kaz Hirai was speciaal naar Keulen gekomen om op het podium van de persconferentie een 'fashion statement' te maken.
- De beste man had zijn broek namelijk tot iets onder zijn oksels opgetrokken en daar ook nog eens zijn mobieltje aan geklikt.
- De Powerspy wil hem wel eens zien plassen. Moet 'ie dan met zijn hand via zijn gulp een halve meter naar beneden graaien om bij zijn controller te komen?

MAAK ME GEK: IRAANSE GAMES

Vreemde eend in de bijt op Gamescom was de stand van een aantal Iraanse developers. Ja, inderdaad, in Iran doen ze dus meer dan alleen demonstraties in elkaar hakken en verkiezingen saboteren. Ze maken ook games.

Zo zagen we een 'Iran versus Irak'-tankshooter, een platformgame à la Prince of Persia (toepasselijk, aangezien Perzië de oude naam is van Iran) en een shooter die een heel klein beetje op Call of Duty leek; Special Operation 85: Hostage Rescue. In die game mag je voor de verandering eens de VS en Israël aanvallen. Grafisch was het misschien niet allemaal top wat we zagen, maar het is verdomd verfrissend nu ook die yanks eens een pak op hun broek te geven.
De Iraanse developers waren zo tevreden over de aandacht van media en gamers dat ze plannen hebben om volgend jaar ook naar de E3 af te reizen.
We zijn benieuwd of ze de douane voorbij komen.





> **"ALS IK HET VERLEDEN VAN GAMING WIL ZIEN, GA IK NAAR JAPAN. ALS IK DE TOEKOMST WIL ZIEN, GA IK NAAR KOREA."**
>
> Rich Hilleman, chief creative officer van Electronic Arts



BLIZZARD'S JONGERENDAG

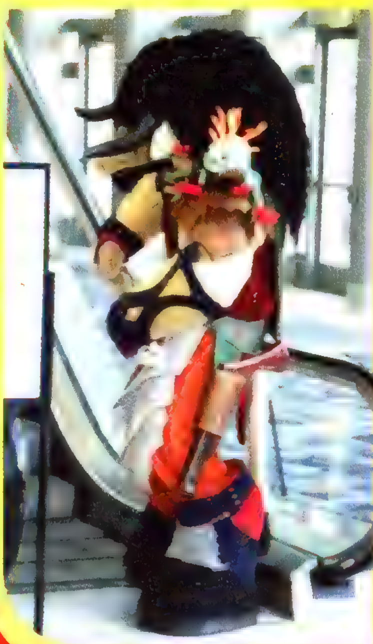
Blizzard is steeds meer een religieuze groepering aan het worden, met een eigen tempel en zelfs een soort EO jongerendag, Blizzcon genaamd.

Dit jaarlijkse event in LA, waar Blizzard haar eigen spelletjes de hemel in prijst, was binnen drie minuten uitverkocht. Terwijl de goedkoopste kaartjes toch een slordige 120 dollar kostten.
Echt veel nieuws werd er overigens niet aangekondigd, of het moest de expansie Cataclysm zijn voor World of Warcraft. Dat kon het enthousiasme of beter gezegd de devotie bij de bezoekers echter niet drukken. Bekijk deze plaatjes maar eens.













HOEZO GAMES DUREN TE KORT...

Dan moet je bij Kojima zijn. De man die elk jaar weer roept dat 'ie echt 100% zeker, nooit, never, echt waar geen Metal Gear Solid meer zal maken, belooft de fans via een open brief dat Metal Gear Solid Peace Walker zo vol zal zitten met stuff dat je meer dan honderd uur bezig bent om de game uit te spelen. Diegene die deze game straks bij de PU moet gaan testen is dus extreem de lul.

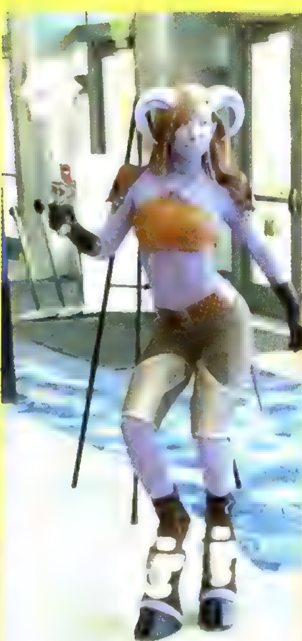


COMMENTAAR


JJ

UITSTEL

Iedereen heeft het wel meegekregen: een fiks aantal games dat eigenlijk in de feestmaanden moest verschijnen, is uitgesteld. En het betreft niet de minste titels. God of War III, Mafia 2, Bayonetta, Splinter Cell Conviction, Singularity, Red Steel 2, Bioshock 2 en zo kunnen we nog wel even door gaan.
Of men nu bang was voor de allesvernietigende kracht van Call of Duty: Modern Warfare 2, of dat men inderdaad gewoon wat extra tijd wilde nemen om de games te verbeteren, dat laat ik hier even in het midden. Maar ik ben wel blij met het uitstelgedrag.
Hopelijk komt hiermee nu eindelijk een einde aan die onzinnige drang van publishers om al hun toppers in de twee maanden voor Kerst te proppen.
Tuurlijk is het zo dat de Sint en de Kerstman gamers ertoe aanzetten meer games te kopen. En er worden natuurlijk ook veel games cadeau gedaan.
Maar door alles zo'n beetje in dezelfde maand in de winkels te storten, worden die extra verkopen wel door heel veel games gedeeld. Bovendien zijn er altijd twee of drie games de allergrootste, en die zwelgen alles op.
Want de meeste gamers kopen gewoon niet meer dan twee of drie games in een maand. Aangezien games geld kosten, en het spelen ervan tijd kost.
Vandaar dat deze golf van uitstel ons gamers goed uitkomt. Het maakt de komende feestdagen iets makkelijker om te kiezen, terwijl we ons nu al kunnen opmaken voor een aantal heerlijke releases in de maand januari, februari en maart.
En dan heb je net weer genoeg centjes gespaard om de nieuwste toppers in huis te kunnen halen.





WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Of heeft de baas van Sony gewoon een enorme Solid Snake...
- Baas Guillemot van Ubisoft vindt dat het tijd wordt voor nieuwe consoles.
- De Powerspy vindt dat hij zijn mond moeten houden en gewoon zijn games op tijd in de winkels moet leggen.
- Als er overigens één ding duidelijk werd op de Gamescom (naast dat Duitsland veel lelijke booth babes kent) is het dat februari het nieuwe november is.
- De buzz heeft duidelijk last van uitschuivenitus en schuift veel titels door naar 'begin 2010'.
- En daar staan nu weer zoveel goede games, dat die ook wel weer zullen worden doorgeschoven. Bijvoorbeeld naar mei.
- Beurzen en gezondheid, het zit JJ niet mee. Nu at hij op de zondag voor de beurs (dinsdag ging hij er heen) een broodje rundvlees dat waarschijnlijk begin 1980 was klaar gemaakt.
- De voedselvergiftiging leidde nog net niet tot het afzeggen van de beurs.
- Voordeel was wel dat hij door de pillen zo dicht zat dat hij geen tijd hoefde te verspillen met naar het toilet gaan.
- Overigens heeft JJ een super Gamescom achter de rug. Daar zorgde de 5-0 slachtpartij wel voor die JJ in FIFA produceerde tegen een Duitse gamejournalist.
- Dat de beste man werkte voor een MMO site en nog nooit eerder FIFA had gespeeld, mocht de pret niet drukken.
- Dat Jan veel vliegt weten we allemaal. En veel vliegen betekent veel punten op je KLM-card.
- Onlangs vernam Jan dat, als hij niet snel wat met die punten deed, hij ze allemaal kwijt zou raken. Ze stonden er inmiddels te lang op.
- En dus liet hij zich op de terugvlucht naar LA (trip Call of Duty Modern Warfare 2) upgraden naar Business Class Premier Elite.
- Waarna hij de hele reis in slaap viel op zijn bed met massagestand.

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Eigenlijk is dat vrij suf. Geef je een hoop kluiten of, in Jan zijn geval, een hoop punten uit aan de Elite klasse, slaap je die tien uur aan een ruk door.
- Zo slaap heeft onze Jan waarschijnlijk nog nooit geslapen.
- Het kind in Wouter kwam duidelijk naar boven op de Gamescom. Want de beste man, die vandaag of morgen zichzelf nog eens vergeet mee te nemen, kwam elke dag weer terug in het hotel met een tas vol goodies, waarvan je met 90% echt niks kon omdat het uit elkaar viel of te lelijk voor woorden was.
- Jan & JJ bekeken het tafereel van de sjouwende en zwetende Wouter vertederd aan. Dat deden zij acht jaar geleden namelijk ook…
- Onlangs verblijdde een tweetal dames in kinky leren jassen alle kantoren van gamesbladen en websites met een bezoekje om de launch van Wolfenstein te promoten. Dat deden ze door iedereen een kist met daarin een granaat te overhandigen.
- Omdat Jan voor 149 bladen schrijft kwamen de dames ook naar zijn huis, waar net zijn moeder op de kinderen paste.
- En die moeder maar denken dat Jan een respectabel beroep had.
- Anyway, toen Jan beneden was, riepen de dames vrolijk 'met de beste wensen van Ubisoft… Oooh nee, Activision'.
- Inderdaad, beide chicks hadden blond haar.
- Randy Pitchford was tijdens de presentatie van zijn game Borderlands zo enthousiast dat het leek alsof 'ie aan de speed was.
- Of zou hij zijn eigen game echt zo goed vinden.
- Terwijl de hele industrie in de weken voor Gamescom over Sony heen donderde omdat de prijs van de PS3 te hoog was, werd er in de dagen na de prijsverlaging even flink kont gelikt.
- Ubisoft vond 299 een exceptionele prijs en EA was in de zevende hemel.
- De Powerspy vindt nog steeds dat het wel wat eerder had gekund.
- Hoogtepunt van de Gamescom voor iedereen: de dansvloer van de SingStar disco in Home.

DE 3 MEEST PIJNLIJKE SEKSUEEL GETINTE MOMENTEN IN EEN VIDEOGAME

Vrijwel elke maand halen we wel weer ergens een hilarische 'top nog wat´ van het net. Dit keer danken we de website VGChartz voor hun top 3 meest pijnlijke seksueel getinte momenten in de videogamegeschiedenis. Oftewel momenten waarop men seks lijkt te hebben, terwijl het niet zo is.

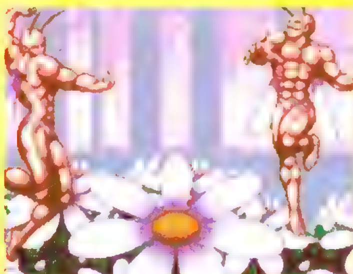
① Ring King. De bokser wordt hier in zijn eigen hoek verzorgd, maar wel op een eeeh… bijzondere manier.



② Stretch Panic. Van deze Katamari-achtige game krijg je dus angst voor grote tieten.



③ Cho Aniki. Het moge duidelijk zijn waarom deze game in Europa niet echt aanslaat.



GAMESCOM

De Gamescom-beurs in Duitsland verhuisde van Leipzig naar Keulen. En ja, dat bracht veel verbeteringen met zich mee. Maar is de Gamescom nu ook opgewassen tegen de E3? We bepaalden de criteria voor een goede beurs en keken wie er won:

BEREIKBAARHEID

Gamescom: Twee uur met de trein of de auto. Je komt zo fris als een hoentje aan. Heerlijk.

E3: Van elf uur in de economy class zitten wordt niemand vrolijk en de jetlag zorgt er altijd voor dat je de eerste twee dagen slaapdronken rondloopt.

GAMESCOM +1

INHOUD BEURS

Gamescom: Vier hallen vol games, groter dus, maar niet iedereen stond er. Zo waren THQ en Codemasters bijvoorbeeld afwezig. Ook zijn er dingen te doen die niet zo veel met gaming te maken hebben, maar meer met fun.

E3: Twee grote hallen vol grote stands. Alle publishers aanwezig. Puur gaming.

E3 +1

IMPACT BEURS

Gamescom: Ondanks een aantal leuke nieuwtjes zoals de PS3 Slim + prijsverlaging en Fable III, kan de Gamescom qua nieuwswaarde en impact niet in de schaduw staan van de E3. En dat zal ook nooit gebeuren.

E3: Amerikanen en Aziaten komen niet naar Europa, wij wel naar hun landen. E3 is daarom de plek om de grote aankondigingen te doen. Ook qua timing. Augustus zit immers te dicht op de piekperiode binnen de game-industrie; september, oktober, november.

E3 +1

FACILITEITEN

Gamescom: Heerlijk ruime bussines-units waar je optimaal kunt genieten van uitgebreide presentaties. En Europeanen worden hier met open armen ontvangen. De stands zelf zijn op woensdag bereikbaar maar daarna aso-druk, omdat de beurs dan opengaat.

E3: Alhoewel je hier de vetste primeurs te zien krijgt, gebeurt dat vaak in een rumoerig en zweterig afwerkhokje. Ook gaan de Amerikaanse journo´s altijd voor en moet je echt voor je plekje knokken. Op de stands zelf is het aso-druk. Niet echt ideaal.

GAMESCOM +1

DE STAD

Gamescom: De binnenstad van Keulen is uitermate gezellig. Alles is te voet te bereiken en al gauw waren alle terrassen overspoeld door mensen uit de games-industrie. En een grote pul bier voor 2 euro, dat krijg je niet in LA.

E3: LA is fantastisch, opwindend, maar niet gezellig en je kunt er ook niet van barretje naar terrasje en weer terug struinen. Bovendien liggen de prijzen er behoorlijk hoog, ondanks de gunstige dollarkoers.

GAMESCOM +1

VERSUS E3

HET ETEN

Gamescom: Het is vet en je krijgt er puisten van, but we love it.

GAMESCOM +1

E3: Het is vet en je krijgt er puisten van, but we love it.

E3 +1

BABES

Gamescom: Over het algemeen type ´crack ho´. Mager, pijnlijk kijkend en niet echt mooi. Mogen blij zijn als we ze zouden willen versieren, al gaan we liever gamen.

E3: Mooi, dikke kont en gezegend met fikse (plastic) tieten en een tandpastaglimlach. Precies zoals een vrouw er uit moet zien, dus. Al zul je er niet zomaar eentje versieren.

E3 +1

CELEBRITIES

Gamescom: Is Katerina Witt een celebrity?

E3: Het is LA en dus krioelt het op en rond de beurs van de hot shots.

E3 +1



EINDUITSLAG

GAMESCOM 4 E3 5

De E3 wint het van Gamescom, maar eigenlijk alleen omdat er meer primeurs, meer celebs en meer lekkere chicks zijn. Als je ons vraagt welke van de twee beter georganiseerd en comfortabeler is, dan zeggen we unaniem Gamescom. Volgend jaar zijn we dus weer van de partij!

WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Een geschokte ID&T heeft al aangekondigd dat het voortbestaan van zowel Sensation Black als Sensation White in gevaar komt door deze powermove van Sony.
- De geruchten worden steeds sterker dat er een 250 gig PS3 Slim aankomt.
- Zou inderdaad slim zijn van Sony. Hebben ze een kleinere console… die loeizwaar is.
- Zouden we dankzij de disco in Home nu ook de eerste gevallen krijgen van gamers die achter hun PS3 out gaan door de pillen?
- Ook lekker, heb je de multiplayer van jouw game Wolfenstein net afgemaakt, word je op de dag van de release op straat gezet.
- Dat overkwam een aantal mensen van het multiplayerteam van Endrant Studios.
- Nu ja, hebben ze in ieder geval tijd om lekker thuis Wolfenstein te spelen.
- EA zette de sfeer er lekker in op Gamescom door aan te kondigen dat de hel op aarde zou uitbreken in februari.
- Ze bedoelen daar natuurlijk mee dat de game Dante's Inferno dan in de winkels ligt. Maar ongetwijfeld dat een paar geloofFreaks het weer diametraal verkeerd geïnterpreteerd hebben.
- Die gieten straks weer liters wijwater door de brievenbus van EA.
- Zo hoor je twee jaar niks van game, zo melden de makers van Alan Wake, Remedy, dat het spel af is. Moet alleen nog opgepoetst worden.
- Uit ervaring weet Powerspy dat dit poetsen bij sommigen bedrijven, net als bij hem thuis, tijden kan gaan duren. Hij hang de vlag dan ook nog niet uit.
- In Keulen werd duidelijk dat Messi en Torres beide de cover van PES 2010 zullen sieren.
- Als de game net zo snel verkoopt als beide heren kunnen rennen, komt het wel goed met Konami.
- Jan & JJ hadden ook dit keer weer een ander hotel dan rookies Maarten & Wouter uitgekozen. De twee oudgedienden stellen immers net wat meer eisen en nemen geen genoegen meer met een stapelbed en een pisbak.

COMMENTAAR

REGEN IN 2010


JAN

Heavy Rain is een exclusieve PS3-titel die ik nu al een paar jaar volg. Hij zou eerst eind dit jaar uitkomen maar is uitgesteld. En misschien is dat maar beter ook. Tussen Modern Warfare 2, Assassin's Creed 2 en Uncharted 2 (wat is dat met al die 'tweede delen' dit jaar?) was de game zeer waarschijnlijk ondergesneeuwd. Aan de andere kant is er altijd ruimte voor afwijkende titels als Heavy Rain want eerlijk waar, dit wordt een spel zoals je nog niet eerder hebt ervaren.

Het enige spel waar je Heavy Rain een beetje mee kunt vergelijken is Fahrenheit, en dat spel komt dan ook van dezelfde makers.
Wat er zo bijzonder aan is?
Om te beginnen stuurt de gamer niet één maar vier personages aan, met elk een eigen verhaallijn. Voor elk personage moeten keuzes gemaakt worden die de verdere verloop van het spel beïnvloeden.



Maak je een bepaalde keuze met personage 3 dan kan dat de levensloop van personage 1, 2 of 4 beïnvloeden. Het doet denken aan een zogenaamde mozaïekfilm als Magnolia.
Misschien is Heavy Rain wel de eerste game in een nieuw genre: de mozaïekgame.

TWEE LAATSTE PERSONAGES

Op de Gamescom in Keulen werden de twee laatste personages onthuld.
Naast de al bekende FBI profiler Norman Jayden en fotografe Madison Paige, konden we nu ook kennis maken met privédetective Scott Shelby en architect Ethan Mars.
Tijdens een besloten meeting kreeg ik een nieuw level gedemonstreerd, met Ethan Mars in de hoofdrol.
Ethan heeft zijn zoon bij een tragisch ongeluk verloren, kon die dood niet verwerken, is gescheiden van zijn toenmalige vrouw en leeft nu samen met zijn tweede, jongere zoon.
De scene die ik in Keulen te zien kreeg was enkel en alleen opgebouwd rondom het gegeven 'hoe brengen vader en zoon de avond door?'.

MENSELIJK DRAMA

Ik weet het, het klinkt te saai voor woorden, maar dat was het allerminst. Je kunt namelijk zoveel verschillende soorten vader 'zijn'. Een geïnteresseerde vader, een snauwende vader, een strenge vader, een afstandelijke vader.
En ook al hielden de handelingen in het spel niet veel meer in dan het klaarmaken van het avondeten (of niet), je zoon helpen met zijn huiswerk (of niet), samen met hem tv kijken (of meteen de tv uitzetten) en een beetje kletsen, het bleef constant spannend.
Niet de spanning van 'o god, de monsters willen me doodschieten', maar meer onderhuids spannend.
Het menselijk drama hing als een schaduw boven de spelpersonages. Ik voelde dingen die ik niet eerder in games gevoeld had.

SUBTIELE DINGEN

Ik voelde me melancholisch en had medelijden met zoon en vader. Ik schrok van kleine dingen en ik genoot van kleine dingen. En dat is typerend voor Heavy Rain.
De game laat je de kleine, subtiele dingen ervaren die ook in je dagelijks leven van belang zijn, in plaats van je te bedelven onder spectaculair geweld. Als het de makers lukt het niveau van de gedemonstreerde scene de hele game lang vol te houden, moet Heavy Rain toch wel iets heel bijzonders worden.
Tot nu toe heeft ontwikkelaar Quantum Dream me niet teleurgesteld, want hoe meer ik van de game zie, hoe enthousiaster ik erover wordt.

IN GESPREK MET: JOE KUCAN

ACTEUR DIE 'KANE' SPEELT



Op de Gamescom liep Jan niemand minder dan Joe Kucan tegen het lijf. Deze Joe is de acteur die al bijna 20 jaar lang de megalomane Nod-leider Kane uit het Command & Conquer-universum gestalte geeft. De twee kale heren raakten met elkaar in gesprek.

Jan: Waarom draagt Kane altijd een lange, zwarte mantel met cape. Een beetje een Palpatine-look, is het niet?
JOE: Het maakt je slanker. Zoals je weet ben ik een paar kilo te zwaar en zwart kleedt af. Bovendien heeft de mantel hele diepe zakken waarin van alles mee te zeulen valt. Een glazen bol, bijvoorbeeld.

Jan: Je regisseerde altijd zelf de filmpjes in de Command & Conquer games, tot het derde deel. Dat moet pijnlijk geweest zijn, om die rol uit handen te moeten geven?
JOE: Aha, dat denk jij maar. Feitelijk regisseer ik nog steeds de filmpjes alleen weet niemand dat. Maar ik heb de game dan ook eigenhandig ontworpen. Zelfs de engine, en de soundtrack, en alle levels. Helemaal alleen!



Jan: Eeeh? Volgens ingewijde bronnen wordt Command & Conquer 4 dus echt het einde van Kane. Klopt dit?
JOE: Tja, wat zal ik zeggen… wil je dat ik hele verhaal achter de epische finale verklap? Ik doe het zo hoor, ik doe het, ik ga het doen, daar ga ik…
Jan: Nee, nee, doe toch maar niet!

Andere vraag dan. Heeft Kane nog hobby's, afgezien van het feit dat hij de GDI wil uitroeien?
JOE: Ja, hij is dol op het in elkaar knutselen van houten scheepjes in flessen. Deze kunst is al jaren onderschat.

Jan: Nog een laatste opmerking voordat ik hoofdpijn krijg?
JOE: YOU CAN'T KILL THE MESSIAH!

PRIJS VAN XBOX 360 ELITE OMLAAG NAAR 249 EURO

GAAT DE PRIJS VAN DE Wii NU OOK OMLAAG?

Vlak na Sony's aankondiging dat de prijs van de PS3 naar 299 Euro zakt, antwoordde Microsoft dat de Xbox 360 Elite voortaan voor 249 Euro over de toonbank gaat.

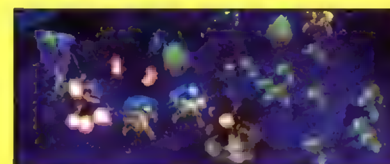




Daarmee is deze patser met 120GB harde schijf nu dus even duur als de Wii met 512MB Flash Memory. Aan de andere kant: bij die Wii krijg je Wii Sports, en dat zegt de meeste consumenten meer dan een forse harde schijf.
Sommige marktanalisten vinden dat marktleider Nintendo nu ook maar eens met de prijs omlaag moet. Maar dan kennen ze Nintendo nog niet. Tuurlijk, de verkopen van de Wii kunnen wel een oppepper gebruiken dit najaar, maar dat zal eerder gebeuren door een nieuwe bundel. We gokken op een bundel met Wii Sports Resort, en eventueel een nieuw kleurtje voor de console.
De eerste prijsverlaging voor de Wii? Niet eerder dan 2011.



STARCRAFT II



>> Mijn voorspelling staat deze maand in het teken van Blizzard. Dat StarCraft II dit jaar niet meer uitkomt is pijnlijk genoeg, maar mijn ingewijde bronnen spreken nu over een release in de eerste helft van 2010. Dus dat voorspel ik bij deze!

BURGEMEESTER BEZOEKT GUERRILLA

Burgemeester Cohen van Amsterdam ging onlangs op bezoek bij Guerrilla Games, de makers van de Killzone-spellen die zijn gevestigd in een fors grachtenpand in datzelfde Amsterdam. Nee, Cohen kwam niet langs om een kopje thee te drinken met de Helghast, maar om 'de creatieve sector in Amsterdam te stimuleren'.



Nou ja, waar het creativiteit betreft zit je bij Guerrilla wel goed, natuurlijk. Deze developer maakte met Killzone 2 namelijk het beste en meest succesvolle spel ooit in Nederland vervaardigd door vier jaar lang te ploeteren met 130 mensen van 20 verschillende nationaliteiten.
Het is eigenlijk een schande dat de koningin er nog niet op bezoek is geweest!

POWERSPY

- Overdrijven is ook een kunst. De hotelkamer van Jan en JJ was dit maal zo groot dat JJ woensdagnacht in het douchehok verdwaalde en de receptie moest bellen om hem er weer uit te loodsen.
- Jan kon het geschreeuw om hulp namelijk onmogelijk horen vanuit zijn bed.
- Opmerking van de beurs: Franse dame die Avatar op een scherm ziet en roept dat het er 'awful' uitziet.
- Ja bitch, het is een 3D-game en je hebt geen 3D-bril op.
- PU-baas Niels wilde ook naar Keulen komen en dan wel rechtstreeks vanaf zijn vakantieadres in Turkije. Echter, hij kocht op een markt een tas die, als je de rits naar links zipte, rechts open ging.
- Met als gevolg dat hij zijn tickets en paspoort kwijtraakte. En zonder dat soort documenten is het lastig vliegen.
- Pas na drie dag extra vakantie kon Niels naar huis.
- De Powerspy weet nu waarom PES 2010 pas eind oktober uitkomt en FIFA weken eerder. Die gasten van EA worden helemaal gek van de transfermarkt waardoor ze steeds weer poppetjes van links naar rechts moeten slingeren.
- En als je weet dat het een week of drie kost om een game vanaf beta naar de winkels te brengen, dan kun je je de stress voorstellen.
- Een Amerikaanse website deed een klein intern onderzoek naar de meest frustrerende momenten in een game. En dan hebben we het over momenten dat je goed vast komt te zitten in een spel omdat de AI wat te sterk is en niet de momenten dat een game vastloopt.
- Op 1 stond de eindbaas Alma uit Ninja Gaiden Black (of Sigma).
- Een aantal mensen op de PU-redactie kreeg spontaan uitslag op vreemde plekjes toen ze de naam van deze chick hoorden.
- Leuk dat Oranje nu in FIFA 10 zit, maar na een paar verliespartijen tegen Italië, Frankrijk, Argentinië en Brazilië verlangden we al weer terug naar Ballebaster en consorten.
- Leuk, die PS3 slim. De Powerspy had net een joekel van een TV-kast gekocht om de ouwe PS3 in te kunnen stallen.

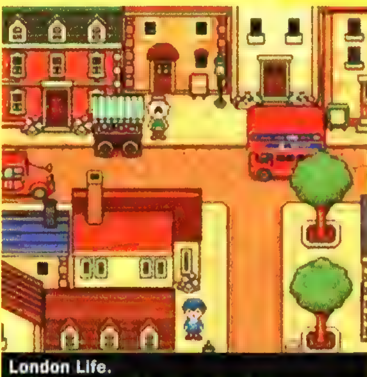
LEKKER BEZIG, LE

Ken je Level-5? Niet? Dan wordt het hoog tijd dat je eens nader kennis maakt met deze Japanse ontwikkelaar. Want daar bij Level-5 zijn ze de laatste tijd wel erg lekker bezig, en hebben ze grootse plannen voor de toekomst.

Elders in deze PU prijst Jan de nieuwe game van Professor Layton de hemel in, terwijl Jurjen helemaal wild wordt van Dragon Quest 9. Inderdaad, dit zijn beide games van het Japanse Level-5, en de PU is niet de enige die de opvallend hoge kwaliteit van hun spellen prijst.
De Professor Layton-spellen worden steevast goed beoordeeld en zijn wereldwijd al goed voor meer dan zes miljoen exemplaren, terwijl Dragon Quest 9 door het Japanse magazine Famitsu onlangs nog met een perfecte score van vier tienen werd beoordeeld.

LONDON LIFE

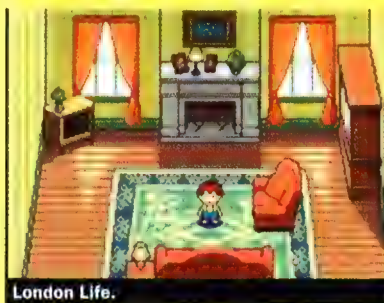
London Life is een extra spelstand die wordt toegevoegd aan het vierde deel in de Professor Layton-serie. Dat klinkt als nieuws om


London Life.

te skippen, maar lees toch maar even verder.
We hebben het hier namelijk over een zogenaamde Life Sim die goed is voor zo'n honderd uur gameplay en wordt ontwikkeld door Brownie Brown. Nou zegt die naam Brownie Brown je misschien niet zoveel, maar misschien dat een belletje gaat rinkelen als we melden dat deze studio verantwoordelijk was voor het fameuze Mother 3, dat helaas nooit bij ons is uitgebracht.
Volgens Brownie Brown gaat Londen Life heel erg op Mother 3 lijken, en draait alles in dit spel erom zoveel mogelijk mensen in London gelukkig te maken.
Let wel, dit wordt dus een 'bonus', die gewoon samen met dat complete vierde avontuur van professor Layton op een enkel DS-kaartje wordt geleverd.

PROFESSOR LAYTON

Ja, je leest het goed, er komt een vierde avontuur van Professor Layton. En dat terwijl we in Nederland nog maar net deel twee hebben ontvangen, en pas eind 2010 het derde deel voor de kiezen krijgen.
Om het Layton-verhaal nog een tikje

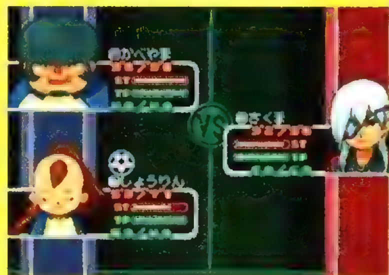

London Life.

duizelingwekkender te maken: het vijfde en zesde deel in de serie zijn inmiddels ook al aangekondigd!
Daarnaast verschijnt in december (in Japan) de eerste bioscoopfilm van Professor Layton, gemaakt door de mensen die ook verantwoordelijk zijn voor de Pokémon-films.
Het is de bedoeling dat er voortaan elk jaar een nieuwe Layton-film verschijnt.
Of de films ook in het Westen worden uitgebracht is nog niet bekend, maar vroeg of laat zal er natuurlijk wel een Engels gesproken versie op DVD verschijnen.

INAZUMA ELEVEN

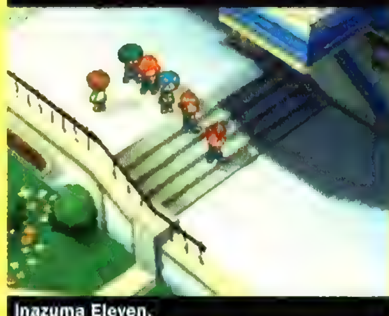
Helaas is de eerste Inazuma Eleven nooit in het Westen uitgebracht, en is het niet waarschijnlijk dat dit met het tweede deel wel gaat gebeuren. Dat is jammer omdat de filmpjes van deze kruising tussen een Fantasy RPG en een voetbalsim er wel erg smakelijk uitzien, en er naast de twee versies voor de DS nu ook een Wii-versie is aangekondigd. We kunnen altijd hopen…


Inazuma Eleven.



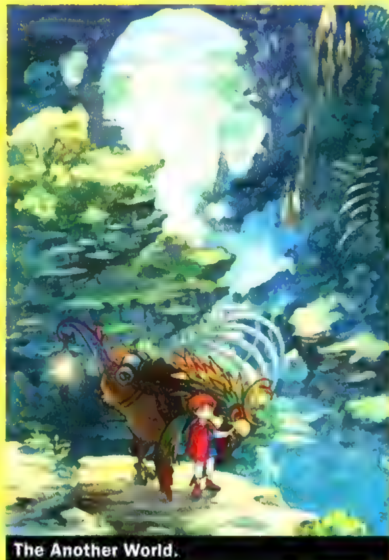

Inazuma Eleven.




Inazuma Eleven.

FANTASY LIFE

Ook Fantasy Life wordt door Level-5 in samenwerking met Brownie Brown ontwikkeld. Het betreft een zogenaamde "Slow Life RPG".
Je maakt je eigen personage, zoekt


The Another World.

VEL-5!

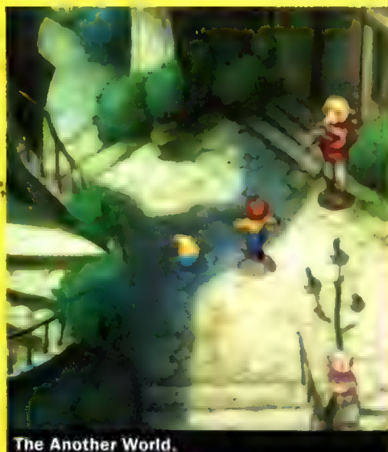
een baan, en moet dagelijkse klusjes voltooien.
Er zijn twintig verschillende beroepen, elk vergezeld van een eigen themasong. De muziek wordt verzorgd door Nobuo Uematsu van de Final Fantasy-serie, dus willen we die twintig liedjes wel eens horen.



The Another World.

THE ANOTHER WORLD

Ben je liefhebber van tekenfilms als Spirited Away en Howl's Moving Castle? Dan ga je smullen van The Another World, een wonderschone game voor de DS waarvan al het artwork wordt verzorgd door Studio Ghibli, dus dezelfde studio als van die prachtige tekenfilms.
Je bent een jongetje van dertien jaar wiens moeder pas is overleden. Een pop die je eerder van haar kreeg blijkt een elfje te zijn, en deze neemt je mee naar de parallelle wereld Ninokuni, een oord waar dinosaurussen, overweldigend mooie landschappen en sprookjesachtige griezelwezens de toon zetten.
Speltechnisch ligt het spel in de lijn van de Dragon Quest-serie, en het pakketje wordt compleet gemaakt met emotionerende, door een heus orkest ingespeelde, muziek.
Om al die muziek in hoge kwaliteit op de DS-cassette te krijgen, voelt Level-5 zich gedwongen met een 4GB ROM te komen, verreweg de grootste omvang ooit voor een DS-spel.
Het spel wordt geleverd inclusief een prentenboek dat vereist is om het spel te kunnen spelen.
Inderdaad, lekker bezig, Level-5!


The Another World.

PRIJSVRAAG

WINNEN WINNEN WINNEN



Zo, dat is even een dikke prijsvraag. De game die de redactie zo'n beetje een half jaar niet meer met rust kon laten, Fallout 3, zal binnenkort verschijnen als Game of the Year editie. En wat denk je, die shit mogen wij weggeven van de beste mensen van Bethesda.

MAAR WAT KUN JE WINNEN?

Wat te denken van de hoofdprijs:

→ **De Collector's Edition van Game of the Year Fallout 3, plus Fallout 3 guide! De nummers 2 tot en met 5 winnen 'gewoon' de Game of the Year terwijl de nummers 6 tot en met 10 alle DLC winnen.**



GAME OF THE YEAR *Edition*

Hoe vet is dat! Juist, heel vet.
En wat moet je daarvoor doen? Heel simpel antwoord geven op deze vraag. Welke acteur zit er verstopt achter je vader (in de game)? Tip: goed luisteren naar zijn stem.

STUUR JE ANTWOORD NAAR:
POWER UNLIMITED,
POSTBUS 3389, 2001 DJ HAARLEM
ONDER VERMELDING VAN FALLOUT 3.
OF STUUR EEN MAILTJE NAAR:
PRIJSVRAAG@POWERUNLIMITED.NL
MET ALS ONDERWERP FALLOUT 3.



VERGEET NIET JE ADRESGEGEVENS IN DE MAIL TE ZETTEN ANDERS MAAK JE SOWIESO GEEN KANS. EN GEEF EVEN AAN WELK SYSTEEM JE HEBT.



WWW.TWITTER.COM/POWERSPY

POWERSPY

- Tekken 6 is dus uitgesteld naar eind oktober. Jammer, want we hadden wel zin om iemand genadeloos in elkaar te tikken zonder dat we daarvoor naar een grass dancefeest hoeven te gaan.
- Lekker, zit je in DJ Hero, ga je dood. Dat overkwam DJ AM, die twee maanden voor de release van de game dood werd aangetroffen in zijn appartement in New York. DJ AM was een speelbaar personage in het spel.
- Hoe hij dood is gegaan was bij het ter perse gaan van dit nummer niet bekend. Het heeft in ieder geval niks met games of gaming te maken. Voordat we daar weer een discussie over krijgen.
- Maakt ook niet uit, dood of levend. Activision gebruikt je toch wel. Zie ook Johnny Cash en Kurt Cobain.
- Postal was een shooter met nogal wat geweld en grof taalgebruik. Rockstar's GTA was er een sprookjesboek bij. Vandaar dat ook niemand de game uitgaf en dus bijna niemand het spel heeft gespeeld. Desondanks komt deel 3 binnenkort uit.
- In een aantal interviews rondom deze launch, gaven de verdorven geesten achter Postal toe dat ook zij sommige zaken hebben moeten schrappen.
- De eerste 'zaak' betrof vrouwelijke kreten. Om de game in Engeland te mogen releasen moesten die uit de eerste Postal. Reden: de dood van Diana had het land zo getraumatiseerd, dat men niet mentaal tegen de doodskreet van een vrouw bestand was.
- De andere zaak was het plassen. Gewoon plassen wordt in de VS namelijk al gezien als een seksuele daad. Terwijl je met een potje plassen in Postal alleen maar een vuurtje kon uitmaken.
- De Powerspy heeft net nog even in de pot staan zeiken bij de PU redactie om te kijken of hij er op gewonden van werd. Maar nee...
- En dat is maar goed ook, want plassen met een erectie werkt niet. Niet voor de Powerspy en niet voor de schoonmakers van het pand.

COMMAND & C

Terwijl elke gamer halsreikend uitkijkt naar het najaarsoffensief, druppelen de eerste grote onthullingen voor 2010 alweer binnen. EA beet het spits af met een exclusieve presentatie van Command & Conquer 4. Daarvoor nam Jan graag even de trein naar Duitsland.

De presentatie van Command & Conquer 4 kwam op een vreemd moment. Twee weken voordat de Gamescom in Keulen begon, om precies te zijn.
Als jullie deze zinnen lezen is de Gamescom alweer lang en breed voorbij. Elders in deze PU kun je er alles over lezen. En natuurlijk was Command & Conquer ook op die beurs present.
Toch prefereerde ik in het geval van Command & Conquer een dag op het Duitse hoofdkantoor van EA boven een gehaaste 20 minuten achter gesloten deuren op Gamescom. We hebben het hier ten slotte over het vierde deel van één van mijn meest geliefde RTS-series.
'We wilden Command & Conquer 4 voorafgaand aan de Gamescom even extra in het zonnetje zetten,' zegt de Amerikaanse producer van het spel. 'Dit wordt namelijk het echte slot van de Tiberium Saga.' Gloink!

KANE LEEFT

Jawel, Command & Conquer 4 markeert het einde van een tijdperk. Na vijftien jaar Command & Conquer zal de Tiberium-verhaallijn met nummer vier definitief eindigen. En EA heeft heel wat verrassingen in petto voor de Grande Finale.
Om te beginnen is het achtergrondverhaal behoorlijk drastisch. Kane (you cannot kill the Messiah!) heeft namelijk een manier gevonden om Tiberium te beheersen. Zijn oplossing komt precies op tijd, want het felgroene kristal heeft de aarde bijna in zijn geheel overgenomen en grotendeels onbewoonbaar gemaakt.
Dankzij de ingenieuze Tiberium-'netwerktorens' lukt het Kane het groene goedje te stabiliseren, en het aardoppervlak te herstellen. Vervolgens gebeurt iets wat niemand zag aankomen: Nod en GDI sluiten een pact en werken samen aan een periode van vrede en stabiliteit. Totdat het misgaat, natuurlijk.


Het is net als bij scheidingen, de groten maken ruzie en de kleintjes zijn de lul.

VRAGEN EN ANTWOORDEN

Sommigen groeperingen binnen GDI vinden het maar niets dat ze samenwerken met een terrorist waar ze jarenlang tegen streden. Andersom zijn er binnen Nod partijen die vinden dat Kane verraad pleegt door samen te werken met hun aartsvijand.
Dit zorgt voor zoveel spanningen dat er toch weer een nieuwe oorlog ontstaat. Tegelijkertijd leren we, als trouwe C&C-fans, nu eindelijk eens hoe het precies zit met Kane. Waar komt hij vandaan, wie is hij, wat drijft hem precies, en wat is zijn relatie met Tiberium?
Volgens de makers wordt in het laatste deel eindelijk antwoord gegeven op alle vragen die de Command & Conquer-reeks al jaren omhullen.



MULTIFUNCTIONELE KRUIPER

Het achtergrondverhaal is direct van invloed op de gameplay - je zult dit keer namelijk geen Tiberium oogsten.

Ja, je leest het goed, het harvesten is verleden tijd. In plaats daarvan moet je netwerktorens veroveren om inkomsten te genereren.
Een andere typisch C&C-stokpaardje dat overboord is gegooid, is base building. In plaats daarvan maak je nu gebruik van een zogenaamde Crawler. Dit is een lopende basis die de gewenste units voor Nod en GDI produceert.



SERIEUZERE TUSSENFILMPJES

Het handelsmerk van de C&C-games zijn natuurlijk de B-kwaliteit tussenfilmpjes en missiebriefings met echte acteurs.
Nadat EA voor de filmpjes van Tiberium Wars en Red Alert 3 behoorlijk los ging met acteurs, verwacht ik voor C&C 4 ook wel weer wat grote namen.
De vorm van de filmpjes, is dit keer wel heel anders. We zien niet langer monologen van generaals of luitenanten die de speler aanstaren en orders opdreunen, maar dialogen en interactie tussen verschillende acteurs, dus meer zoals in gewone tv-series en films.
De introductietrailer van C&C 4 - waarin Kane met een mysterieuze glazen bol het hoofdkantoor van de GDI binnenwandelt - geeft wat dat betreft een goed voorbeeld wat je mag verwachten van de serieuzere tussenfilmpjes.
Gelukkig valt er voor de goede verstaander nog genoeg (zelf)spot in de filmpjes te ontdekken.



"DE BEKENDE GAMEPLAY GAAT FLINK OP DE SCHOP."

ONQUER 4

JAN ZIET HET EINDE VAN EEN SAGA





Moet een fijn gevoel zijn, dat je nog even wat ervaringspunten verdient terwijl je explodeert.





De Crawler kun je waar je maar wilt in werking stellen. Wordt het je te heet onder je voeten, dan kun je heel gemakkelijk je boeltje pakken om elders je heil te zoeken. De Crawler doet dienst als commandocentrum, barak, upgrader, oorlogsfabriek en meer. Alsus neemt deze all-in-one basis de diensten over die vroeger door verschillende gebouwen werden verleend.

Om je Crawler te wapenen tegen vijandelijke aanvallen, kun je hem vol pimpen met radars, [illegible], kanonnen en andere extra's.

DRIE KLASSEN

Niet langer Tiberium harvesten, geen basisbouwen meer... zijn er nog meer grote wijzigingen? Jazeker! Voorafgaand aan elke missie kies je welke klasse je wilt spelen: Offence, Defense of Support.
De drie klassen gaan elk vergezeld van een totaal ander soort gameplay en Crawler.
Offence is de tactiek van de directe aanval met veel tanks en vuurkracht.
Defense leunt zwaar op infanterietroepen en verdedigingsgebouwen als turrets, kanonnen en bunkers. Deze klasse is de enige waarin je nog een beetje aan basisbouwen doet, al blijft het voornamelijk bij verdedigingsgebouwen.
De klasse Support tenslotte gebruikt voornamelijk luchteenheden en 'custom made'-voertuigen om snel van A naar B te reizen. Deze klasse kan ook gebruik maken van Special Powers.

RPG

Alsof dit alles nog niet genoeg is, giet EA ook nog een flinke scheut RPG-invloeden door de gameplay. Met iedere unit die je doodt, verdien je dit keer ervaringspunten. Met genoeg ervaringspunten kun je je wapenuitrustingen upgraden, speciale vaardigheden uitbouwen en je Crawler pimpen.
Het mooie is dat je deze upgrades ook mee kunt nemen in Multiplayerpotjes. Evengoed kun je de ervaringspunten die je in de Multiplayer verdiende weer meenemen naar de Singleplayer-stand.
Zo kun je afwisselend tussen deze twee standen in beide sterker worden en steeds meer upgrades gebruiken.

5 TEGEN 5

EA legt voor Command & Conquer 4 sterk de nadruk op de Multiplayer, waarin twee teams van elk vijf spelers het tegen elkaar opnemen.
Hierbij draait het meer dan ooit om samenspelen, en dus niet alleen om het zo snel mogelijk produceren van zoveel mogelijk tanks. Door als team samen te werken verdien je veel meer ervaringspunten.
Naast de bekende 'vernietig de basis van de tegenpartij'-opdrachten moet je ook complexere doelen nastreven, zoals het bezetten van controlepunten.

DAWN OF CONQUER

Het is duidelijk dat EA goed heeft gekeken naar de ontwikkelingen in het RTS-genre van de laatste jaren. Games als Company of Heroes en Dawn of War II hebben duidelijk hun stempel gezet op de gameplay van C&C 4.
Dat EA juist nu, in de afsluiting van deze RTS-saga, kiest voor een volledig nieuwe aanpak, is op zijn zachtst gezegd opmerkelijk. Sommige fans uiten momenteel zelfs online hun zorgen over het gebrek aan basisbouwen en [illegible]. Aan de andere kant, had EA dan nog een keer een game moeten afleveren volgens dezelfde principes als vijftien jaar geleden?
C&C 4 heeft nog altijd die herkenbare look en sfeer, alleen is de gameplay [illegible]. En wat mij betreft is dat een goede zaak; want door de grotere [illegible] is er in potentie veel meer diepgang.
Wie had dat, aan het einde van de serie, nog gedacht?

VERWACHTING

EA toont wat mij betreft ballen om juist bij het afsluitende vierde deel zulke gewaagde veranderingen door te voeren. Ondanks deze veranderingen oogt, ademt en voelt de game nog absoluut als Command & Conquer, al zullen sommige vernieuwingen voor de verstokte fan misschien een brug te ver zijn. Ik heb in ieder geval genoten van de eerste kennismaking en kan niet wachten om meer nieuws over de game en het definitieve verhaal achter Kane te ontdekken.

- + Gameplay flink aangepast.
- + Voelt nog steeds als Command & Conquer.
- − Misschien teveel veranderingen voor sommige fans.
- − Het einde van de saga... dus.



COMMAND & CONQUER 4
PC
EA
2010

JAK & DAXTER THE LOST FRONTIER

Op de PlayStation 3 schittert het bekende duo nog altijd door afwezigheid, maar gelukkig komen ze nu wel naar de PSP en PS2. Jan speelde de game, en in zijn ooghoeken prikten al snel traantjes van nostalgisch geluk.



Na het dieptepunt Jak X: Combat Racing werd het wel weer eens tijd voor een hoogvlieger in de franchise.

Verdraaid, wat heb ik ze gemist: Jak & Daxter.
Vijf minuten spelen met het bekende duo op Sony's handheld en een boel mooie herinneringen komen bovendrijven.
Want wat heeft Naughty Dog ons een prachtige trilogie gegeven en wat zou ik graag een nieuwe full blown Jak & Daxter op de PS3 zien.
Wat dat betreft blijft het voorlopig bij dromen. Maar dat The Lost Frontier in november naar de PSP en PS2 komt is keiharde werkelijkheid. En dit lijkt niet het minste avontuur van het dartele duo te worden.

PIRATERIJ

De game speelt zich af na de gebeurtenissen in Jak X: Combat Racing (wat mij betreft de zwakste Jak-game).
Jak, Daxter en Keira zijn in een vliegtuig onderweg naar The Brink, ook wel bekend als The End of the World. Onderweg worden ze geënterd door Eco-piraten terwijl Jak en zijn makkers juist op zoek zijn naar een manier om Eco te herstellen in de wereld.
De strijd met de piraten zal een rode draad vormen door het verhaal, waar verder nog maar weinig over bekend is.

BEELD& GELUID

De versie die ik speelde kende drie onderdelen, waaronder twee speelbare levels.
Het eerste onderdeel was niet speelbaar maar wel vermakelijk: het introfilmpje.
Daxter is weer even bijdehand als klunzig (hij schiet per ongeluk het vliegtuig aan gort) en de unieke, prachtige introfilmbeelden zijn een feest voor het oog.
De visuele verwennerij is gelukkig allerminst voorbij als het eerste speelbare onderdeel begint.
De verschillende omgevingen, effecten, wezens, wapens en speciale krachten verschijnen bijzonder fraai in beeld. De muziek is ook niet mis, al heb je een hoofdtelefoontje nodig om de finesses ervan mee te krijgen.
De epische soundtrack deed me bij vlagen denken aan die van de derde Pirates of the Caribbean-film. Indrukwekkend.



> **"VERDRAAID, WAT HEB IK ZE GEMIST!"**

ECO-KRACHT

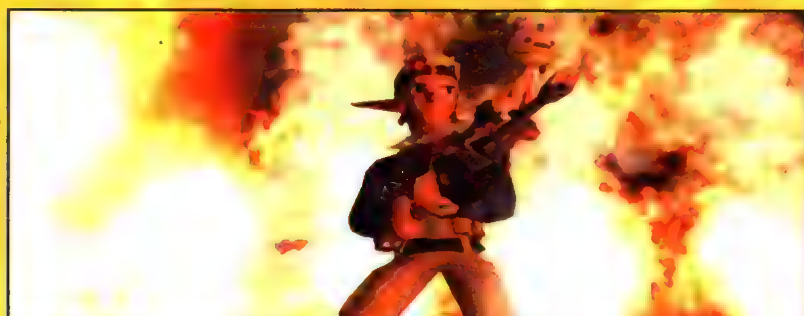
In de eerste twee levels lijkt het erop dat de hoogwaardige speelbaarheid van Daxter (PSP) gewaarborgd wordt.
Het eerste level is een typisch platformlevel waarin je Jak door een vulkanisch gebied loodst. De driedimensionale platform-gameplay wordt nog wat uitdagender door het feit dat de bruggen van lavagesteente vaak binnen luttele seconden instorten.
Er is dus geen tijd om je jumps even rustig te timen.
Al hoppend naar veiligere ondergronden dien je ook de nodige wezens en robots uit te schakelen.
Jak heeft hiervoor een long range gun, die al snel ook prima dienst blijkt te doen als slaghout, en een close combat gun die een compacte forceblast uitspuwt om nabije vijanden te treffen.
Jak kan ook Eco-kracht gebruiken voor speciale vermogens.
Een Eco Jump zorgt ervoor dat je jetpack een extra boost krijgt, terwijl je met Eco Construct handige bruggetjes kunt bouwen van kristallen.
Ben benieuwd wat voor trucjes de makers nog meer in petto hebben!

DOGFIGHTS

Het tweede level is van een totaal andere orde en laat je vliegen en knallen in de lucht. Het is niet een soort minigame of on-rails-shooter, maar een volledig vrije vlieggame die verdraaid leuk uitpakt.
In dit vlieglevel moest ik een enorm schip uitschakelen door in verschillende fases motoren, machinerie en luchtafweergeschut aan gort te knallen.
Tegelijkertijd zwermen zwaarbewapende vijandelijke vliegtuigjes door de lucht.
Ik kan hier heel kort over zijn: ik heb in tijden niet zulke leuke en verslavende dogfights gespeeld!
Als dit niveau en deze afwisseling exemplarisch zijn voor de rest van het spel, zou dit wel eens één van de beste Jak & Dexter-avonturen tot op heden kunnen worden!

JAK & DAXTER OP DE PS3?

Het zou me niets verbazen als Naughty Dog na Uncharted 2 een nieuwe Jak & Daxter voor de PlayStation 3 gaat maken. Naughty Dog's Co-President Evan Wells heeft zich in verschillende interviews laten ontvallen dat hier binnen de studio veel draagkracht voor is, en dat de Uncharted-engine heel mooie dingen zou kunnen doen voor een nieuw J&D-avontuur. Volgend jaar de onthulling op de E3? Ik teken ervoor.


Als hij dan toch zo graag de stoere actieheld uit wil hangen, moet 'ie ook maar eens iets aan die puntige oren laten doen.

VERWACHTING

Als de eerste kennismaking met The Lost Frontier een indicatie is van wat komen gaat, dan wordt Jak & Daxter voor de PSP absoluut een van dé action-adventures van het najaar!

- + Volwaardige action-adventure.
- + Looks & sound.
- + Gameplay
- + Jak & Daxter in topvorm.
- − Af en toe camera probleempjes .


JAN

JAK & DAXTER: THE LOST FRONTIER
PSP / PLAYSTATION 2
HIGH IMPACT GAMES/ SONY
RELEASE: NOVEMBER 2009

WORLD OF WARC

Het is weer die tijd van het jaar! Blizzcon zit er weer op en wij zijn de aankondiging van een gloednieuwe World of Warcraft expansion rijker. Steven volgde de presentatie thuis achter zijn computer, in het gezelschap van zijn goeie ouwe WoW-personages. En als we hem mogen geloven gaat zijn team in de toekomst nog heel wat beleven.

Zes jaar! Inmiddels speel ik alweer zes jaar World of Warcraft! Ongelooflijk, nog nooit heeft één game mij zo lang beziggehouden.
Oké, ik heb drie keer een korte pauze genomen, maar keerde altijd weer terug naar Azeroth.
En nu de derde expansion eraan komt, weet ik zeker dat ik weer een jaartje aan World of Warcraft vastzit.

OP Z'N KOP

Veel mensen kennen het trucje waarmee Blizzard met Expansions WoW nieuw leven inblaast inmiddels wel.
Een nieuw continent met nieuwe gebieden, waarin je Quests uitvoert om tien nieuwe levels te halen voor jouw personages, een nieuwe Battleground, nieuwe instances, en eventueel nieuwe rassen, beroepen of een nieuwe klasse. Dan zijn we er wel zo'n beetje.
Door deze opzet hebben de vorige twee Expansions de wereld van WoW in zijn totaliteit tot een nogal onsamenhangend geheel gemaakt. De twee nieuwe continenten worden door middel van portals of openbaar vervoer bezocht, en veel van de oude gebieden zijn stof aan het verzamelen. En al is het verschil niet groot, ook qua graphics sluiten de zones niet meer zo lekker op elkaar aan.
Daarom wordt de wereld van WoW door Blizzard met de derde expansion, voorzien van de toepasselijke titel Cataclysm, volledig op z'n kop gezet.



TALENTS 2.0



Het hele Talent-systeem, waarmee je rol en speelstijl van jouw personage bepaalt, gaat ook op de schop. Passieve effecten als het toenemen van de 'critical strike'-kans of strength, door Blizzard officieel bestempeld als saai, zullen verschuiven naar het Mastery-systeem.
Punten in de Talent Trees kun je alleen nog maar besteden aan interessante en functionele skills. Hoeveel punten je in een bepaalde Tree hebt besteed is wel van invloed op je Mastery, welke de eerder genoemde passieve effecten met zich meebrengt.
Na het behalen van level 85 kun je ook gaan sparen voor Ancient Glyphs, gekoppeld aan het 'Path of the Titans'-systeem, die je aan jouw Talents kunt binden voor extra effecten. Om deze Glyphs te bemachtigen moet je het nieuwe beroep Archeology gebruiken, dat iedereen erbij krijgt.



PVP IN CATACLYSM



Het allerbelangrijkste aspect in Cataclysm op het gebied van PvP zal zoals altijd de klassenbalans zijn. Maar omdat er ditmaal geen grote nieuwe talenten aan de Tree toegevoegd zullen worden, blijft veel van het balanceerwerk uit Wrath of the Lich King achterwege.
Andere belangrijke concrete toevoegingen zijn een nieuwe Battleground en een nieuw outdoor PvP-gebied.
Battle of Gilneas is gesitueerd in het begingebied van de Worgen en zal draaien om het overnemen en behouden van wijken in een stad.
Om de paar uur zal om de heerschappij van Tol Barad worden gestreden, waarbij de winnaar wordt beloond met exclusieve Daily Quests.
Nieuwe Arena Maps zijn een inkoppertje natuurlijk, maar mijn persoonlijke favoriet is de toevoeging van Rated Battlegrounds. Door regelmatig goed te presteren in bepaalde Battlegrounds zul je net als door het winnen Arena-gevechten in Rating stijgen, en toegang krijgen tot dikke PvP-armor. Gezien mijn liefde voor Battlegrounds is dat goed nieuws.

LEVEL 85

De boosaardige draak Deathwing keert terug, en dat heeft zijn weerslag op het arme Kalimdor en Eastern Kingdoms, de twee oudste continenten.
Grote vlaktes worden uiteengereten, vloedgolven vullen diepe ravijnen met water, en vulkanen spuwen hun lava over het land.
Ook politiek zullen er enkele verschuivingen plaatsvinden, waarbij zowel bestaande allianties als bekende personages een transformatie zullen ondergaan.

"DE WERELD VAN WOW WORDT VOLLEDIG OP Z'N KOP GEZET!"

In grote lijnen komt het erop neer dat bestaande steden en zones een nieuw gezicht krijgen, en de huidige onbenutte omgevingen nieuw leven krijgen ingeblazen.
Wat je in de vernieuwde oude gebieden kunt gaan doen? Nou, doorlevelen naar level 85 bijvoorbeeld.
Dat het maximale level niet met tien maar met vijf wordt verhoogd, komt doordat een groot gedeelte van de nieuwe content gericht is op spelers die de rit vanaf level 1 (opnieuw) beginnen, en er dus minder content is gericht op het verhogen van jouw level boven de 80.



RAFT: CATACLYSM





Wat overigens niet betekent dat er wordt bezuinigd op end-game content.

GUILD EXPERIENCE

Er worden vier nieuwe Raid Instances voor tien en vijfentwintig man geïntroduceerd, samen met meerdere gloednieuwe Dungeons gericht op vijf man.

Tot op heden zijn de Instances uit de originele wereld niet voorzien van een Heroic Mode, maar Cataclysm zal Deadmines en Shadowfang Keep gereed maken voor level 85 spelers. En het levelen houdt in Cataclysm niet op bij het bereiken van 85.

Naast de Mastery en Path of the Titans verbeteringen (zie kader) kun je ook gezamenlijk werken aan het verhogen van jouw Guild Level, twintig maal maar liefst. Je verdient Guild Experience onder andere door het levelen van personages en beroepen, verslaan van eindbazen, en PvP-overwinningen. Het verhogen van je Guild Level levert diverse voordelen op, zoals korting op items, unieke recepten en Mounts, en specifieke functies als het 'resurecten' van jouw hele team als dit door een eindbaas is verslagen.



De tijd dat mensen nog ongewapend naar dansfeesten gingen lijkt voorgoed voorbij.

VLIEGEN!



MAARTEN

Een van de coolste dingen is natuurlijk dat Azeroth op de schop gaat. The Barrens wordt in tweeën gesplitst door een lavastroom, persoonlijk door Deathwing veroorzaakt. Tanaris is ineens een tropisch gebied en Ashara verandert in een prachtige onderwaterwereld waarvoor je ook speciale zwemmende mounts zult kunnen bemachtigen.

Maar het coolste is toch wel dat je dit hele vernieuwde Azeroth vanaf de rug van je Flying Mount kunt gaan aanschouwen. Jawel, in beide continenten kun je vliegen!

Ik kan niet wachten om met m'n proto-drake over die verwoeste en vernieuwde gebieden te vliegen. Misschien wel met een goblin, die als Ground Mount overigens een auto heeft!



TWEE NIEUWE RASSEN

De reden waarom Blizzard vermoedt dat er redelijk wat spelers een nieuw personage zullen aanmaken is de toevoeging van wederom twee nieuwe rassen. De Alliance wordt versterkt door de weerwolf-achtige Worgen, een groot monsterlijk ras, terwijl de Horde met de Goblins een klein en komisch ras rijker wordt.

Naast deze twee nieuwe rassen worden er ook nieuwe combinaties van rassen en klasses geopend, met opvallende toevoegingen als de Tauren Paladin en Priest, de Troll Druid, Orc Mage en Dwarf Shaman. Er zijn ook veel subtielere nieuwe spelelementen, met Reforging kun je bijvoorbeeld statistieken van items kleinschalig verschuiven om ze beter op jouw personage af te stemmen.

Het hele systeem van statistieken wordt sowieso herbouwd, waarbij ook onderdelen worden samengevoegd of verwijderd, en meer customizing-opties voor het uiterlijk van je personage beschikbaar komen. Betaalde switches voor Ras en Factie zijn ook in de maak, wat gezien de komende aanpassingen aan alle Racials ook wel zo handig is.



VERWACHTING

Voorspellingen over de kwaliteit van een nieuwe expansion zijn bijna net zo leuk als voorspellingen over de kwaliteit van een gloednieuwe MMORPG. Maar Blizzard heeft door de jaren heen wel bewezen dat zij weten waar ze mee bezig zijn, en ik verwacht dan ook dat Cataclysm bij zo'n beetje de hele player base goed in de smaak zal vallen.

- + Oude gebieden krijgen nieuw leven ingeblazen.
- + Twee nieuwe rassen
- + Talent systeem wat beter.
- − Minder tijd voor andere games.



STEVEN

WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM
PC
BLIZZARD / VIVENDI / ACTIVISION
2010??

DRAGON QUEST IX
PROTECTORS OF THE STARRY SKY

Speelt God videogames? En zo ja, welke games dan? Het zijn vragen die Jurjen al een tijdje bezighouden. Tussen het stellen van dergelijke vragen door, steekt onze Assenaar ook graag tijd in het spelen van Japanse Role Playing Games. Zijn nieuwste grote liefde heet Dragon Quest IX.





Als God zijnde hoeft die ouwe man in de wolken zich natuurlijk niet te vervelen.
Hij ziet constant mensen bloeden en bidden, haalt grijnzend Zijn schouders op en trekt nog eens een trappistenbiertje open. Gaan bepaalde mensen hem al te zeer irriteren, dan kan Hij altijd nog met ziektes en rampen strooien. Met zoveel entertainment heb je geen videogame nodig.
Mocht God toch videogames spelen, dan zijn het vast geen God Games. Want videogames dienen om de dagelijkse sleur te doorbreken, om eens een anders dan gebruikelijke rol aan te nemen. Dat zijn waarheden waar zelfs God niet aan kan tornen. Misschien wil God wel eens een game spelen waarin Hij een mens kan zijn. Een sterveling als jij en ik. Maar dat is wel een grote stap, natuurlijk.
Misschien zou Hij het eerst als engeltje kunnen proberen in Dragon Quest 9.

ENGELTJE

Jij bent de hoofdspeler in Dragon Quest 9 en je bent een engeltje. Letterlijk. Zwevend boven een pittoreske plattelandsomgeving zie je hoe een meisje en haar opa worden aangevallen door een wandelende cactus en twee blauwe slijmmonsters. Samen met een collega-engel duiken jullie als haviken op de monsters neer, om er in een beurtelings menugevecht mee af te rekenen.
Vervuld van dankbaarheid ontspringt uit de borstkas van het meisje een pulserende groenblauwe energie, de zogenaamde "Star Aura", die door je engelenhart wordt opgenomen.
Zoals alle engelen, droom je ervan ooit het land van de goden te bereiken. En daarvoor is het van belang zoveel mogelijk Star Aura te verzamelen door goede daden te verrichten.
Dat is dan ook wat je doet, in het eerste halve uurtje van het spel. Je zoekt naar verloren voorwerpen en ruimt paardenstront, alles voor meer Star Aura.
Je gaat ermee door tot een ramp van epische proporties zich voltrekt.

ALS MENS

Wat voor ramp? Nou ja, dat zul je wel zien als je de game gaat spelen. Eerlijk gezegd begreep ik ook niet precies wat er gebeurde, mijn Japans is niet zo goed. Maar volgens mij had het iets met een vliegende gouden trein te maken. De uitkomst is in ieder geval dat je niet als engel maar als mens verder moet spelen.

"MOCHT GOD TOCH VIDEOGAMES SPELEN, DAN ZIJN HET VAST GEEN GOD GAMES."



Nog steeds is het je doel tot het land der goden door te dringen, al lijk je nu verder dan ooit van dat doel verwijderd.
Je verzamelt wat vrienden om je heen, en gaat verder met het verrichten van goede daden. Elk mens heeft wel een bepaald probleem, en jij kunt uitkomst bieden.
De tochtjes die je maakt om de mensen in het land te helpen worden Quests genoemd.
Als je wel vaker RPG's speelt, zal die term je niet onbekend in de oren klinken.
En zo zullen wel meer dingetjes in Dragon Quest IX je bekend voorkomen. Want ook al begint het spel anders dan gebruikelijk, verder volgt het nogal nauwgezet de regels van 'hoe een Japanse RPG in elkaar hoort te zitten'.

UITWERKING

Is het erg dat Dragon Quest IX weinig nieuws biedt ten opzichte van de voorgangers en zo'n beetje alle andere games in het genre? Voor sommige mensen wel, maar niet voor mij.
Er is wat mij betreft niets verkeerd of achterhaald aan het kernconcept van de traditionele RPG. De kwaliteit en relevantie van een nieuw avontuur in het genre staat of valt voor mij met de uitwerking van dat avontuur. En qua uitwerking gaat Dragon Quest veel verder dan je van een game op een handheld zou verwachten.
Vanaf je eerste stappen in het rijk der engelen knalt de kwaliteit je vanaf twee schermen tegemoet. Dankzij uitgekiend kleurgebruik, fraaie beeldeffecten, verrassende camerawendingen, nauwkeurig geregisseerde gebeurtenissen en majestueuze tekenfilmpjes krijg je echt het gevoel iets bijzonders te beleven.
Ontroerende muziek en treffende geluidseffecten maken de aangrijpende audiovisuele ervaring compleet.

ZELF HELDEN MAKEN

Is de hoofdrolspeler een jongetje of een meisje? Dat heb je zelf voordat het avontuur begint al bepaald in het scherm waarin je je eigen held kunt maken. Dit figuurtje (mannelijk, kort, kaal en met een clownskop in mijn geval) krijgt vervolgens twee vleugels op z'n rug en een hoepel boven z'n harses, en het avontuur kan beginnen. De andere avonturiers die je in de loop van het spel verzamelt kun je op dezelfde manier van een eigen smoelwerk voorzien.



KIJK, EEN VIJAND!

Eén van de grootste ergernissen in traditionele RPG's is toch wel de onzichtbaarheid van de vijanden. Je kent het wel, moet je weer teruglopen langs een eerder bewandelde weg, word je om de haverklap aangevallen door vijanden die je niet kunt ontwijken omdat je ze simpelweg niet kunt zien. Godzijdank zijn de vijanden in Dragon Quest IX gewoon zichtbaar aanwezig in de omgevingen, zodat je ze meestal vrij gemakkelijk kunt ontwijken als je even geen zin hebt in een knokpartij.







KLASSES

Inhoudelijk levert de game ook meer dan je zou verwachten. Zo zijn er ruim 130 Quests te voltooien, waarbij dient te worden aangemerkt dat de moeilijkheidsgraad behoorlijk is opgepompt in vergelijking met eerdere delen.
Om een beetje soepel in je avontuur te vorderen zul je je de finesses van een uitgebreid systeem van vaardigheden, wapens en magie moeten eigen maken. Elk personage in je gezelschap kan behoren tot één van twaalf verschillende klasses, en deze klasse bepaalt wat je personage wel of niet kan (leren) gebruiken.
Het rommelen met personages, mogelijke acties en voorwerpen om een zo doeltreffend mogelijk gezelschap samen te stellen is ook in deze Dragon Quest weer een groot deel van de fun.
Het wordt dit keer extra leuk doordat je de uiterlijkheden van je helden direct kunt veranderen door er wapens, voorwerpen en accessoires aan toe te voegen.
Zoals jij ze vormgeeft en aankleedt, zie je ze vervolgens ook door het spel lopen.

MENSENSPEL

In Japan werden in de eerste drie weken na de release al dik drie miljoen exemplaren van Dragon Quest 9 verkocht, maar de serie heeft in dat land dan ook een bijzondere status. In Europa zal de game veel minder impact maken, wat niet wegneemt dat ook veel mensen in Nederland vast net als ik maar moeilijk kunnen wachten tot die game hier eindelijk verschijnt.
Het aannemen van een nieuwe rol, een bijzonder personage spelen, dat is denk ik wat me zo aantrekt in het vooruitzicht van een nieuwe Dragon Quest. Op reis gaan, mensen ontmoeten, mensen leren kennen, van mensen gaan houden, mensen gelukkig maken. Dragon Quest is wat mij betreft een mensenspel.
God zal het vast niet spelen, maar als Hij het zou spelen, zou Hij zien dat het goed was.

VERWACHTING

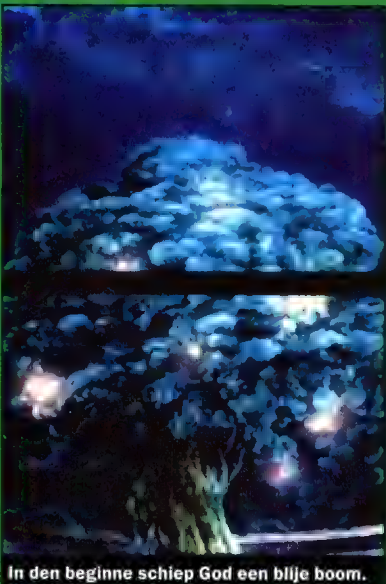
De grenzen van het genre worden nou niet echt door Dragon Quest IX opgerekt, maar als je gewoon trek hebt in een lekker forse en overdadig uitgewerkte RPG op je DS, dan is dit dé game om naar uit te kijken.

- + Waanzinnig goed in beeld en geluid.
- + Zeer forse spelwereld vol sfeervolle plaatsjes, interessante mensen en duivelse uitdagingen.
- − In de kern doet de game weinig meer of anders dan de voorgangers.



JURJEN

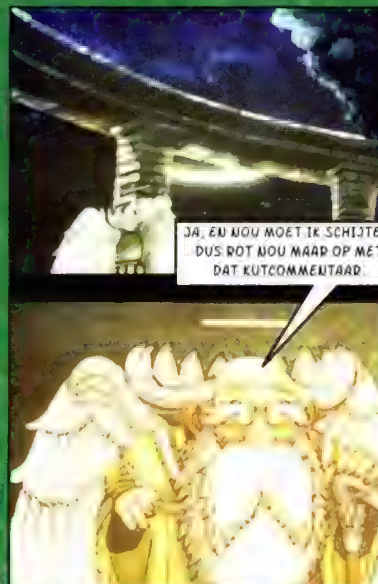
DRAGON QUEST IX:
PROTECTORS OF THE STARRY SKY
DS
LEVEL 5 / SQUARE ENIX
Q2 2010



In den beginne schiep God een blije boom.



Vervolgens ging hij even lekker pissen.

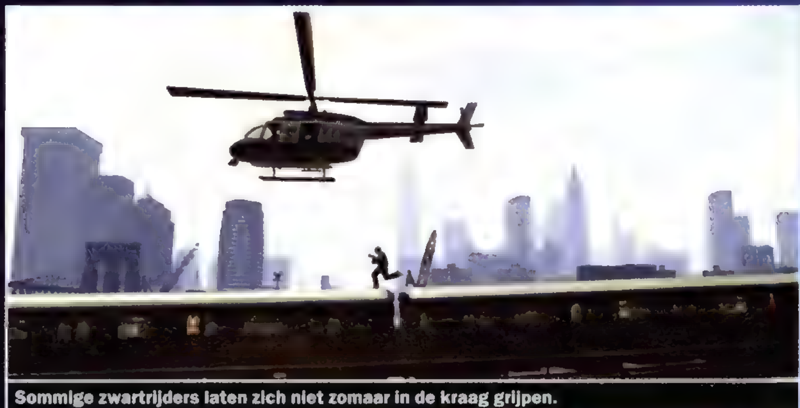


GTA: THE BALLAD OF GAY TONY

Hij had motorbende The Lost verlaten, was Niko uit het oog verloren, en toerde eigenlijk alleen nog maar op de DS door Liberty City. Maar toen kwam dus die uitnodiging om terug te keren naar GTA IV voor The Ballad of Gay Tony, en die uitnodiging liet Jeroen niet aan zijn neus voorbij gaan.

Nee, ik hoefde geen stoere vlucht naar het buitenland te maken voor een speelsessie met de nieuwe DLC van Grand Theft Auto IV. Een treinritje naar Breda voldeed dit keer.
Ik keek uit het raam en zag hoe het leven langzaam ophield met bestaan naarmate we verder naar het zuiden reisden.
De trein maakte een stop op het uitgestorven station Lage Zwaluwen. Het was alsof iemand dit station lukraak tussen de weilanden had gedropt in de hoop dat er ooit eens mensen uit zouden stappen. Bizar. Misschien wel meer bizar dan de ballade van Gay Tony die ik een uurtje later over me heen liet komen.

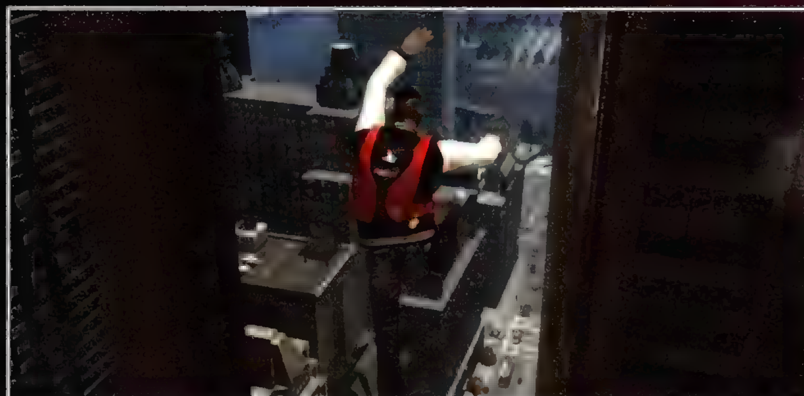
JEROEN KAAPT EEN TRAM



Sommige zwartrijders laten zich niet zomaar in de kraag grijpen.



Gezien de angst voor terroristen die nog steeds heerst in New York, hadden Sinterklaas en zijn pieten misschien toch beter ergens anders op vakantie kunnen gaan.



Amper vijf seconden later ontdekte Luis dat hij geen parachute maar een zwemvest om zijn schouders had gehangen.

NEGER MET MAROKKANENKAPSEL

The Ballad of Gay Tony heeft een totaal andere vibe dan het avontuur van Niko of Johnny.
Ditmaal stap je in de schoenen van Luis Lopez, kruimeldief en rechterhand van Tony Prince. Die Tony Prince wordt ook wel Gay Tony genoemd, je weet wel, de nachtclub-eigenaar uit Liberty City.
Hoe het verhaal precies gaat, doen we in een volgend nummer wel uit de doeken.
Maar als je GTA IV of The Lost and Damned hebt uitgespeeld ken je Luis wel. Hij was die neger met dat Marokkanenkapsel die de diamantendeal opfokte in de missies Collector's Item (TLAD) en Museum Piece (GTAIV).

"ALLEEN NEGERS KUNNEN PARACHUTESPRINGEN BLIJKBAAR."

TRAMKAPER

In het kleine kantoortje van Rockstar in Breda wist ik een paar missies te voltooien, waaronder eentje die me als tramkaper liet optreden.
Vanaf een brug moest ik met Luis op een langsrazende metro springen, om vervolgens te trachten over het dak van de wagons vooruit te komen. Dit onder een spervuur van kogels uit politiehelikopters.
Toen ik eenmaal de locomotief had bereikt en losgekoppeld, kwam de opdrachtgever met een speciale helikopter aanvliegen om de hele locomotief op te pakken en ermee weg te vliegen.
Intussen, de game gaat redelijk over the top. Een beetje als in San Andreas, zeg maar.

ZWEVENDE NEGER

Over San Andreas gesproken, het bewijs is geleverd. Alleen negers kunnen in GTA-games parachutespringen.
Want wie kan raden welk voorwerp eindelijk weer eens in een GTA-game gebruikt kan worden?
Juist, de parachute, en dat levert enorm toffe toestanden op!
Je kunt wanneer je maar wilt een sprong wagen. Mits je een helikopter en rugzakje met valscherm tot je beschikking hebt, uiteraard.
Je kunt trouwens ook zonder helikopter gaan basejumpen. Dus je zult je niet zo snel meer vervelen.

GESTOORDER DAN BRUCIE

Andere nieuwtjes van deze downloadable content zijn nieuwe muziek, nieuwe wapens (shotgun met explosive rounds, explosieven met een detonator, nieuwe sniper rifle), nieuwe wagens en natuurlijk nieuwe personages.
Zoals Yusuf, die nu al gestoorder is dan Brucie, en minstens zo goed voor hilarische dialogen.
Weet je, ik heb er weer helemaal zin in. Sterker nog, voor een volgende speelsessie zou ik zelfs op Lage Zwaluwen willen uitstappen.

EPISODES FROM LIBERTY CITY

Mocht je GTA IV nooit gespeeld hebben: FOEI! Maar heb je gewoon geen zin om je door het verhaal van Niko te worstelen omdat het te langzaam wordt opgebouwd, dan moet je de winkelrekken even in de gaten houden. Want op dezelfde dag dat The Ballad of Gay Tony beschikbaar komt als download, verschijnt GTA: Episodes From Liberty City in de winkel.
Dat is een schijfje waar zowel The Lost and Damned als The Ballad of Gay Tony op staan, en je kunt ze spelen zonder dat je GTA IV nodig hebt of hoeft te spelen. De actie spat vanaf minuut 1 van je scherm.

grand theft auto
Episodes From Liberty City



De game is wat meer 'over the top' dan GTA IV en dat beviel me prima, net als het vleugje gay. In de uiteindelijke reviewcode verwacht ik overigens wel wat meer YMCA-shit, hopelijk wordt het niet te gek.

- \+ Yusuf is de shit.
- \+ 'Over the top'-actie met nieuwe wapens is de bom.
- \+ Parachutespringen.
- − Nog steeds geen PS3-release aangekondigd.



JEROEN

GTA: THE BALLAD OF GAY TONY
XBOX 360
ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR GAMES
29 OKTOBER 2009

RISEN

JAN HUPPELT EN KNUPPELT OP EEN EILAND



Wanneer een spel je naar een eiland verplaatst, vindt Jan dat per definitie al iets avontuurlijks hebben. Zeker wanneer het een vulkanisch eiland genaamd Faranga betreft en hij op het strand wordt opgewacht door een dame die zijn hulp nodig heeft. Dus spoelde Jan met plezier aan in Risen.

Wakker worden op het strand van een onbekend eiland met om je heen de lijken van de voormalige bemanningsleden van je schip... het is niet de leukste manier om de dag te beginnen. Maar voordat het zeewier goed en wel uit je haar is geborsteld maak je kennis met Sara die je wel een rondleiding over het eiland wil geven.
Het is een verkapte tutorial die je netjes het avontuur in loodst.

DRIE GILDEN

Al snel maak je kennis met de Inquisitie, de rechterlijke macht op Faranga die onderzoek doet naar de geheimzinnige bouwsels die overal op het eiland uit de grond verrijzen en bloeddorstige monsters voortbrengen.
Inderdaad, een nogal heftige situatie, en als speler zit je er meteen middenin.
Gelukkig geniet je alle vrijheid om je pad door deze openwereld-RPG te vinden.
Om te beginnen kun je ervoor kiezen je aan te sluiten bij één van drie gilden: bandieten, tovenaars of de reeds genoemde Inquisitie.
Gelukkig ligt je keuze nog niet meteen vast. Je kunt gerust uren of dagen proeven van de verschillende skills en missies die elk gilde met zich meebrengt alvorens een definitieve beroepskeuze te maken.

GELUID & BEELD

Tijdens mijn eerste kennismaking met Risen heb ik geen wereldschokkende innovatieve spelelementen gevonden, maar tegelijkertijd voelde ik me wel direct thuis.
Risen is een Westerse RPG uit het boekje en lijkt veel op de drie Gothic-games die de makers hiervoor afleverden.

"ALS SPELER ZIT JE ER METEEN MIDDENIN."

Waar de game wel duidelijk in schittert is de voice-acting. Het is goed om te merken dat spellenmakers steeds vaker professionals als stemmacteurs kiezen.
Twee grote namen vallen op in de cast van Risen: Andy Sirkis (beroemd vanwege zijn CG-rol Gollum) en John Rhys Davies (Gimli uit diezelfde LotR-trilogie).
Sirkis speelt de rol van The Inquisitor en Davies doet de stem van Don Estaban; beide verhaalbepalende spelpersonages. Het geeft de game meteen al extra sfeer en geloofwaardigheid.
Ook met de beelden is weinig mis. De rijke begroeiing van de omgeving en het overdadige zonlicht gaven me het gevoel op een Grieks eiland van 500 jaar geleden beland te zijn.






Aangezien de kruidnagelen overal waren uitverkocht, besloten de dorpsbewoners om de wespenplaag dan maar met stokken te bestrijden.

RPG OLADIJEE

Leek de tweede helft van 2009 aanvankelijk wat leeg qua Westerse RPG's, inmiddels maakt het genre zich toch klaar voor een indrukwekkend najaarsoffensief. Naast Risen kunnen we de komende maanden aan de slag met Alpha Protocol, Divinity II: Ego Draconis, Borderlands en persfavoriet Dragon Age. Kersverse Xbox 360 bezitters kunnen gratis (!) aan de eerste episode van Fable II beginnen waarna de andere vier episodes tegen een scherp prijsje digitaal binnengehengeld kunnen worden. En voor de nitwits die vorig jaar hebben liggen slapen; van Fallout 3 verschijnt binnenkort de Game of the Year Edition, compleet met alle tot nu uitgebrachte DLC.

JOKE SPELL

In een game als deze is combat van groot belang en op dat vlak ben ik nog niet helemaal overtuigd.
Misschien komt dat doordat de eerste gevechten van me verlangden dat ik met een stuk hout grote insecten, ghouls en trolachtige wezens neerknuppelde. Nogal standaard allemaal, en ik vond het ook nog niet echt lekker werken.
Wel meteen leuk is de zogenaamde Joke Spell; een spreuk waarmee je norse bewakers kunt laten schaterlachen als afleidingsmanoeuvre.
Je kunt deze spreuk ook gebruiken om omstanders aan het lachen te maken, zodat ze vergeten dat je eigenlijk wordt gezocht voor moord of roof.
Ik hoop dat er meer van dit soort leuke vondsten in de gameplay worden verwerkt om het verder nogal 'ouderwetse' spelgevoel een beetje te compenseren.

VERWACHTING

[illegible]

+ [illegible]
+ [illegible]
+ [illegible]
− [illegible]
− [illegible]


JAN

RISEN
PC / XBOX 360
PIRANHA BYTES / DEEP SILVER / KOCH MEDIA
OKTOBER 2009

SILENT HILL
SHATTERED MEMORIES

JURJEN KIEST HET HAZENPAD

Vind je het ook zo leuk als je blik onverwacht valt op een lijkbleek gezicht dat het volgende moment weer is verdwenen? Dan zul je net als Jurjen wel kunnen genieten van Shattered Memories, wat vol zit van dit soort akelige schrikmomenten.

Als het horrorgenre in een identiteitscrisis is geraakt, en alles wijst daarop, is de schuldige het geweer. In horrorspellen lijkt tegenwoordig alles om schieten te draaien.
Soms moet je zelf een stukje lopen alvorens je guns op een groepje monsters te kunnen legen, soms brengt de zelfstandig bewegende camera je automatisch naar je doelen. Maar schieten zal je!
Mijn god, mijn god, wat ben ik blij dat ik onlangs een demo van het horrorspel Silent Hill: Shattered Memories heb mogen spelen. Het heeft mijn geloof in het genre weer helemaal teruggebracht.
Horror is meer dan actie, meer dan schieten, dat bewijst Shattered Memories.
Ik werd volop geconfronteerd met angst, eenzaamheid en onthutsende momenten, maar hoefde daarbij geen schot te lossen.

> "NIET SCHIETEN MAAR VLUCHTEN ZUL JE!"





RE-IMAGINATION

Komt het verhaal op deze pagina's je hier en daar bekend voor? Niet zo gek, aangezien je Shattered Memories een remake van het originele Silent Hill zou kunnen noemen. Daarmee doe je het spel overigens wel wat te kort, vindt de ontwikkelaar. Die noemt het liever een 're-imagination', een nieuwe, zeer vrije interpretatie van het verhaal uit het origineel

GEZICHTSLOZE GLUIPERD

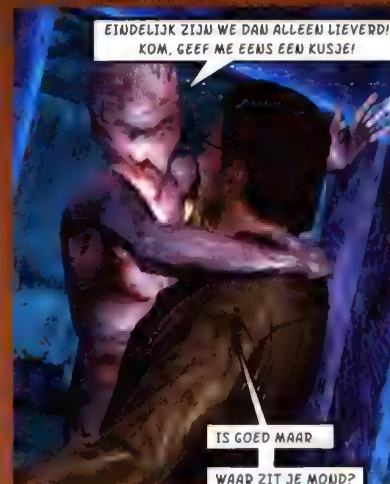
Ik was Harry Mason, gestrand in een sneeuwstorm, op zoek naar mijn dochter in het onheilspellende stadje Silent Hill. Tijdens deze verkenningstocht gebruikte ik geen geweren maar een zaklamp en een iPhone-achtig mobieltje.
De zaklamp liet zich heel intuïtief met de Wii-afstandsbediening bedienen, en ik had 'm hard nodig in die duistere omgevingen. Shit, wat the fuck was dat voor wezen! Een splitseconde had ik die gezichtloze gluiperd in mijn lichtbundel gevangen, en toen was 'ie alweer verdwenen.
Ik gebruikte mijn mobieltje om een plattegrond van mijn omgeving te bekijken, en sloeg een volgende straat in.
De ruis uit de speaker van de iPhone/afstandsbediening werd luider, de aankondiging van iets akeligs.
Toen begon de hele wereld te piepen en te knarsen en zag ik lantaarnpalen krommen en bankjes breken, terwijl zo'n beetje de hele omgeving onder een dikke laag ijs verdween.

ONGEMAKKELIJK

Transformerende werelden, nare piep-en-kraak-geluiden, plotselinge flitsen van gruwelijke beelden, dramatische camerabewegingen, monsters die naar je grijpen in een situatie die je als volkomen veilig had ingeschat, de game doet echt alles om het je ongemakkelijk te maken.
Natuurlijk word je daarbij ook regelmatig door monsters achtervolgd, en dan is het wel eens lastig dat je in het hele spel geen wapen zult vinden.
Niet schieten maar vluchten zul je!
Je kunt daarbij de contextgevoelige A-knop gebruiken om deuren te openen, over een slootje te springen, onder hekken door te kruipen of eroverheen te klimmen.
Het is vooral de bedoeling de monsters te slim af te zijn. Je geest is je wapen.
Word je toch nog eens door zo'n griezel besprongen, dan volstaat meestal een ferme zwieperd met afstandsbediening en Nunchuk om hem van je schouders te werpen.

MONITOREN

Blijft dat wel een heel spel leuk, telkens weer op de vlucht slaan?
Ik betwijfel het, eerlijk gezegd. Maar mijn machteloosheid gaf me wel een ongemakkelijk, opgejaagd gevoel dat



ik nog niet kende uit andere spellen. En de ontwikkelaar heeft meer keuzes gemaakt om je een unieke spelbeleving te bezorgen.
Zo schijnt het spel de dingen die je doet en de keuzes die je maakt constant te monitoren, om op basis daarvan de verdere content van het spel te baseren.
Hoe goed dit uiteindelijk zal werken, moet nog blijken. Het is in elk geval tekenend voor de verfrissende manier waarop van de gangbare regels in het genre wordt afgeweken.
Horror werkt misschien wel het beste als je niet op voorhand al kunt raden wat er komen gaat. Als dat waar is, biedt Shattered Memories veel om naar uit te kijken. ✪

VERWACHTING

Het is duidelijk dat Climax Studios een bekwame ontwikkelaar is die met veel liefde en respect voor het horrorgenre probeert je echt iets griezeligs en nieuws in dit genre te laten beleven. Vooralsnog lijken ze daar nog in te gaan slagen ook!

- \+ Ongewapend krijgt zo'n interactieve nachtmerrie een heel nieuwe dimensie.
- \+ De belofte dat de wereld zich vormt naar jouw gedrag is interessant.
- \+ Qua beeld, geluid en besturing is alles al dik in orde.
- − Zijn sommige prestigieuze doelen niet wat te hoog gegrepen?


JURJEN

SILENT HILL:
SHATTERED MEMORIES
Wii / PS2 / PSP
CLIMAX STUDIOS / KONAMI
Q3 2009

GESPEELD!

CALL OF DUTY: M

De toch al niet geringe status van Modern Warfare 2 is sinds de E3 alleen maar groter geworden. Uitgevers schulven massaal hun najaarsgames door naar 2010 om maar niet in het vaarwater van het grote fregat van Infinity Ward te komen. Jan maakte dus een paar welgemeende vreugdesprongetjes toen hij werd uitgenodigd om de felbegeerde shooter te komen spelen. En hij sprong zelfs een gat in de lucht toen hij hoorde dat hij dit gewoon 'thuis' bij Infinity Ward in Santa Monica mocht doen!

Een paar maanden geleden was ik zowaar een tikje jaloers op JJ en Maarten. Zoals je hebt kunnen lezen, reisden de kibbelende FIFA-fanboys af naar een hotel in Londen voor de wereldwijde onthulling van Modern Warfare 2. Wat was ik daar graag bij geweest!
Maar o jongens, kijk mij nu eens. De hands-off van JJ en Maarten was misschien niet gek, maar deze jongen mocht eigenhandig aan de slag met één van de grootste games, zo niet de grootste game van dit jaar. En dat ook nog eens in de studio van de ontwikkelaars zelf!
Dan is een elf uur durende vlucht naar Amerika natuurlijk geen enkel probleem.

NAGELBIJTEND INTENS

Als fanatieke Modern Warfare-speler heb je het coverartikel van Maarten en JJ natuurlijk helemaal uitgespit. Je herinnert je vast nog wel de korte demonstratie die ze kregen van het sloppenwijk-level in Rio de Janeiro.
Echter, waar de demo in Londen voor bij de PU mannen stopte, ging Infinity Ward hier juist verder. Veel verder.
Er werd nog eens twintig minuten doorgespeeld, en ik zag het speciale Task Force team tot diep in de krottenwijk doordringen. De shooteractie was zo nagelbijtend intens dat Modern Warfare community manager Robert Bowling tijdens de demonstratie zelfs een aantal keer het loodje legde.

"IK GING LINKSOM, MIJN ITALIAANTJE RECHTSOM."

KRIJSENDE BABY'S

De tegenstand komt van alle kanten, je weet echt niet waar je het zoeken moet.
Op jacht naar een tweede verdachte ontstaat een wilde achtervolging door smerige steegjes, door huiskamertjes, over golfplaten daken, via balkons, langs trappetjes en roetsjend langs waslijnen.
Ondertussen hoor je teamleden in je oortje schreeuwen en baby's krijsen, lopen gewone burgers voor je geweer langs (maak je teveel burgerslachtoffers dan is je missie voorbij) en komen de kogels uit alle hoeken en gaten.
De missie is feitelijk lineair maar biedt tegelijkertijd volop ruimte je eigen route te vinden. Je kunt vaak linksom, rechtsom, over daken, via trappetjes, door openstaande ramen, waar je maar langs wilt, zolang je je doelwit maar op de hielen blijft zitten, onderweg tientallen vijanden neermaaiend.
Ik zweer je, zelfs als toeschouwer moest ik echt een paar keer naar adem happen.

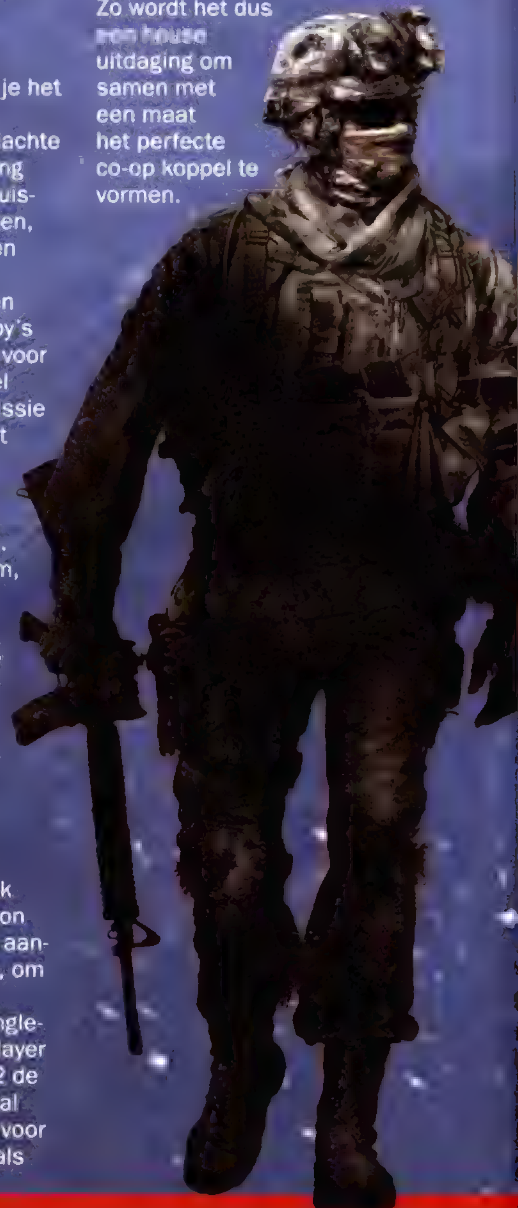
HANDS-ON!

En dan het moment waarvoor ik eigenlijk gekomen ben: hands-on met de game zelf. Met de vers aangekondigde Special Ops mode, om meer precies te zijn.
Jawel, naast de verhalende Singleplayer campagne en de Multiplayer introduceert Modern Warfare 2 de gloednieuwe spelvariant Special Ops, een coöperatieve modus voor twee spelers die zowel online als lokaal via splitscreen gespeeld kan worden.
In Special Ops werken twee gamers samen in losse, opzichzelfstaande missies, met enkele unieke locaties en vijanden die niet beschikbaar zijn in de andere spelmodi.
In totaal zijn er 23 Special Ops-missies te spelen in drie verschillende moeilijkheidsgraden.
Op de laagste moeilijkheidsgraad verdien je een ster, de lastigste is goed voor drie sterren.
In de meeste Special Ops-missies wordt ook je speeltijd bijgehouden. Dat gaat vast prikkelend werken, want als de game eenmaal is uitgebracht, zullen de uitgebreide leaderbords zich al snel vullen met de snelste tijden, de meeste kills in een bepaald level, de meeste headshots en ga zo maar door.
Zo wordt het dus een heuse uitdaging om samen met een maat het perfecte co-op koppel te vormen.



JAN SPEELT DE GAME VAN HET JAAR


De laatste rol toiletpapier werd niet zonder slag of stoot uit handen gegeven.



MULTIPLAYER NOG STEEDS IN NEVELEN GEHULD

Tijdens mijn bezoek aan Infinity Ward wilde men niets maar dan ook niets vrijgeven over de multiplayer. Er is natuurlijk al de nodige content gelekt en de trailers die vrijgeven zijn, verraden ook al een boel, maar toch... wat ik ook probeerde, studiobaas en medeoprichter Vince Zampella hield de kaken stijf op elkaar. Niet zo vreemd, natuurlijk.
Modern Warfare is al bijna twee jaar onafgebroken de populairste Multiplayer-game met inmiddels iets meer dan drie zijoen gespeelde potjes. Men gaat dus uitermate zorgvuldig om met info omtrent de Multiplayer, want ze willen de concurrentie natuurlijk niet op ideeën brengen.

SPEC OPS IN JE EENTJE?

Mocht je nu echt geen vrienden hebben en als only the lonely door het leven gaan, dan kun je de Special Ops mode ook in je eentje spelen. Dat is natuurlijk net zoiets als bowlen in je eentje en tja, ach, dat kan ook best leuk zijn.

ODERN WARFARE 2





MIJN ITALIAANSE VRIEND

De missies in Special Ops laten je uiteenlopende opdrachten uitvoeren. Je moet bijvoorbeeld racen tegen je co-op maat op een sneeuwscooter (een korte missie) of samen met je medespeler proberen te overleven in een berghut die wordt belaagd door 40 (!) zwaarbewapende Russen van verschillend allooi (een lange missie).

De missie in de berghut introduceert een nieuwe type vijand, een zware bombsquad-gast, die bijna niet om te leggen is. Zeker op de hogere moeilijkheidsgraden diende ik hem echt een paar keer vol te raken met een sluipschuttersgeweer. Met een shotgun moet je deze bul zeker drie of vier keer van dichtbij treffen voor hij omgaat.

In de berghut lagen overal verschillende wapens en ik wisselde dan ook voortdurend van tactiek. Zo was de Italiaanse journalist met wie ik samenspeelde aan het snipen op de bovenste verdiepingen, terwijl ik met mitrailleurs en shotguns de gangen en ramen op de begane grond verdedigde. Stilstaan was er niet bij, want van elke kant dreigde gevaar. Aangezien we lokaal speelden konden we gewoon naar elkaar joelen en schreeuwen.

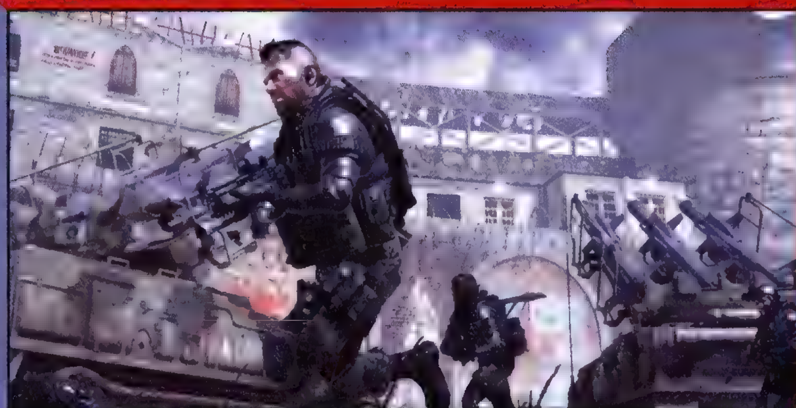
Toen ik ernstig geraakt was en mijn levensbalkje leegliep, kwam mijn Italiaanse vriend gelukkig snel naar beneden om een injectiespuit in mijn arm te rammen.

ROTHONDEN

Een ander level speelde zich af in de krottenwijk uit de demo, en deze keer stond de moeilijkheidsgraad een tikje hoger. Dat betekende niet alleen dat de vijanden zich nog lastiger lieten verslaan, ik werd nu ook door een hond naar mijn keel gesprongen. Met de rechterstick van de Xbox 360 controller kon ik het beest nog enigszins van me af houden, zolang ik met de juiste timing mijn afweeractie gebruikte. Ik brulde naar mijn Italiaanse vriend en die knalde het beest gelukkig door zijn schedel. 'Thank you,' pruttelde ik, terwijl we gezamenlijk wegdoken achter een uitgebrand autowrak en de kogels weer van alle kanten kwamen.

We schoten op alles wat bewoog en splitsten ons op: ik ging linksom, mijn Italiaantje rechtsom. Het uiteindelijke doel was 30 vijanden omleggen binnen tien minuten. Wij slaagden erin... maar pas na vier pogingen, en dan hadden we nog niet eens op de derde moeilijkheidsgraad gespeeld.

Dus als je uitdaging van je games verlangt, zal Modern Warfare 2 niet teleurstellen.


Kijk eens aan, daar hebben we die gast van The A-Team. Hé B.A.! Je bent afgevallen, niet? Hé stuk chagrijn, zeg eens wat!


Tja, als je mee wilt doen aan Modern Warfare moet je natuurlijk ook een beetje modern gekleed gaan.

VERWACHTING

Modern Warfare 2 heeft wederom diepe indruk gemaakt. De game ziet er super uit, is een natte droom voor wapenfreaks en staat bol van de actie die nog heftiger en overweldigender is dan in Modern Warfare. En dan moeten we nog aan de Multiplayer beginnen. Hopelijk mag ik snel weer eens langskomen bij Infinity Ward!

- + Adembenemend heftige actie.
- + Samenwerken in Special Ops is spannender dan je zou verwachten.
- − De Multiplayer wil ik nou toch ook wel eens zien en spelen.


JAN

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
INFINITY WARD / ACTIVISION
10 NOVEMBER 2009









NEED FOR SPEED
SHIFT



PC
DVD
ROM



XBOX 360.



XBOX
LIVE



EA

GRAN TURISMO

Al vijf jaar geleden kondigde Sony Gran Turismo voor de PSP aan. Inmiddels zijn we drie PSP-modellen verder, is de vierde in zicht, en hadden we de hoop die game ooit nog eens te kunnen spelen al bijna opgegeven. Maar gelukkig, op 1 oktober kun je GT dan eindelijk voor je PSP gaan halen. Jan maakte een proefrit en daar werd hij gelukkig van.

De Gran Turismo-serie wordt door critici ook wel de Pokémon onder de racers genoemd. Het zou meer om het sparen van autootjes dan om het daadwerkelijke racen draaien. Er zit een kern van waarheid in, zeker. Maar wat je er ook van vindt, de 800 auto's die je kunt verzamelen in Gran Turismo op de PSP rijden, voelen, sturen, ogen en klinken wel allemaal anders. En dat is een prestatie van formaat, zeker op een handheld.
GT is een serieuze racer die een knappe balans weet te houden tussen sim en arcade (waarbij de balans naar die eerste doorslaat, de makers noemen hun serie niet voor niets 'the driving simulator') en daar nog steeds mee scoort.
Gran Turismo op PSP is in feite Gran Turismo 4 alleen dan op Sony's handheld. En ja, dat ziet er dus allemaal zeer gelikt uit op dat kleine en toch ook zo grote, prachtige schermpje.

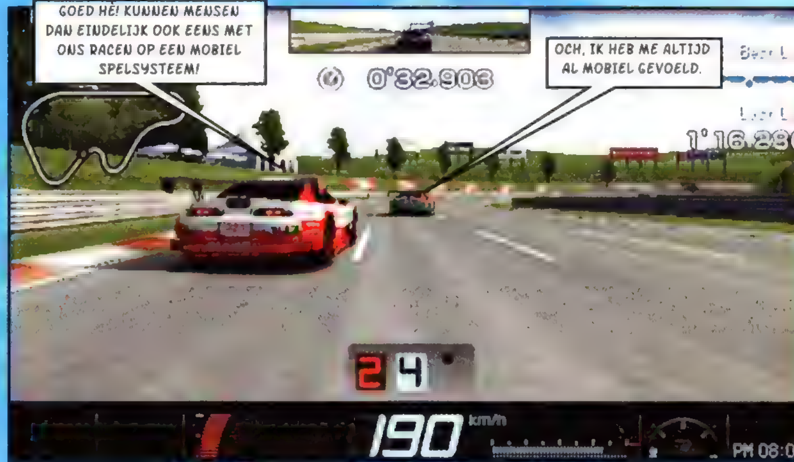
WAGENPARK

De versie waar ik een aantal dagen mee mocht stoeien, speelde en voelde als een eindproduct dat je zo in de winkel zou kunnen leggen, al was hij nog niet helemaal compleet. Van de 800 wagens waren er 100 speelbaar en van de 35 tracks mocht ik er op 14 scheuren. Het mooie van de serie is en blijft de diversiteit van de wagens, en ook op PSP is het resultaat indrukwekkend. Er zijn pure snelheidsmonsters, gelikte racebolides, kranige klassiekers en grappige cult-wagens.
En ja, je merkt dus direct het verschil of je met een Fiat 500 of met een Nissan Skyline GT-R LM Edition aan het plankgassen bent, en dat houdt de game ook lang uitdagend. Je begint met simpele (lees: langzame) auto's, wint races, verdient geld, koopt duurdere en snellere bolides en breidt zo je wagenpark uit. Dat is Gran Turismo.

DE KRACHT VAN GT

Je kunt zowel met de D-pad als met de stick sturen, en ik vond beide eigenlijk wel aangenaam soepel werken.
Het is echt een kick om zo die flitsende, helgekleurde bolides met 60 beeldjes per seconde door de bocht te knallen.

Een handige ideale lijn geeft aan hoe je zo'n bocht het best kunt nemen, waarbij de stippellijn rood kleurt als de bochten scherper worden en gas terugnemen of zelfs remmen gewenst is.
Voor de rest is veel bij het oude gebleven. En dus moeten we het zonder schademodel doen, valt er weinig creatief te tunen en is de AI van de computercoureurs wat voorspelbaar.
Maar ook dat is Gran Turismo. Het verzamelen van autootjes om er vervolgens lekker mee te scheuren, ik krijg er maar geen genoeg van. En met Gran Turismo in m'n PSP hoef ik nergens meer zonder!

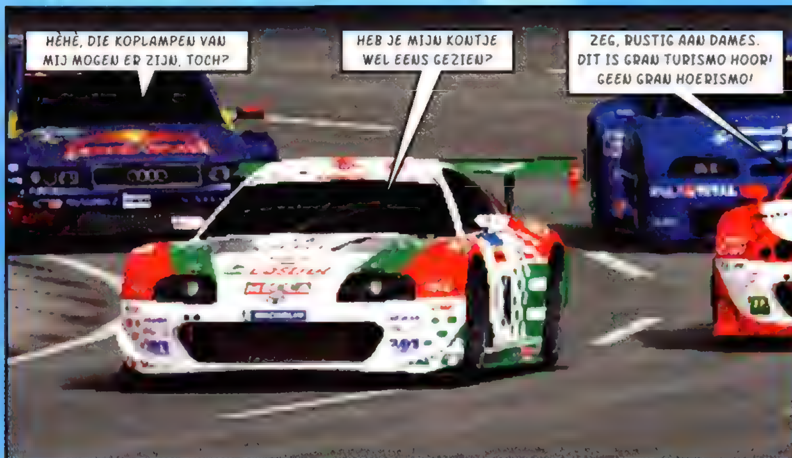




EEN GT VOOR ELKE PSP

Even voor alle duidelijkheid: Gran Turismo komt uit op UMD disc (voor de PSP 1000, 2000 en 3000 modellen) en als download voor de PSP Go. Bovendien kent de game ad hoc multiplayer voor twee tot vier spelers. Dat je het even weet.





"IK KRIJG ER MAAR GEEN GENOEG VAN."



Extra voordeeltje van deze wagen is dat het nauwelijks opvalt als je blauw achter het stuur kruipt, mits je je hoofd laat aansluiten op één van die strepen.

VERWACHTING

Ja, het heeft belachelijk lang geduurd en ja, de game doet eigenlijk precies datgene wat je ervan verwacht. Maar het totale racepakket dat Gran Turismo op de PSP biedt, is ongekend voor een handheld. Haal je een PSP voor in huis!

- \+ 800 auto's.
- \+ De snelheid en gelikte wagentjes spatten van het scherm.
- \+ GT gameplay is ideaal voor even tussendoor en/of onderweg.
- − Vrijwel identiek aan Gran Turismo 4.
- − Matige AI andere weggebruikers.



GRAN TURISMO
PSP
POLYPHONY DIGITAL / SONY
1 OKTOBER 2009

LITTLEBIGPLANET

Jeroen en Jan zijn het niet altijd over alles eens, maar ze zijn beide wél erg gecharmeerd van het fenomeen LittleBigPlanet. Jeroen was vorig jaar al laaiend enthousiast over de 'grote' versie, Jan werd onlangs aangenaam verrast door de 'kleine' variant.



Ik moet bekennen dat ik weinig tijd heb gestoken in LittleBigPlanet voor de PlayStation 3. Het concept sprak me enorm aan – lekker knutselen en je eigen levels bouwen – maar in de praktijk kwam het er gewoon niet van.
Andere games stonden hoger op mijn 'things to do'-lijstje, en er waren ook nog films, kinderen en glazen bier die om mijn aandacht vroegen.
Voordat ik het doorhad was het februari en dienden F.E.A.R. 2 en Street Fighter IV zich aan. In maart was het raak met Resident Evil 5 en GTA: Chinatown Wars. In april was ik LittleBigPlanet eerlijk gezegd alweer helemaal vergeten.

SACKBOY OP WERELDREIS

Op de PSP krijg ik nu een tweede kans om de glorie van LBP te ervaren.
En om maar meteen met de deur in huis te vallen: LBP op PSP voelt goed, erg goed. Natuurlijk, de graphics doen een stapje terug, maar de koddige sfeer en de vrolijkstemmende omgevingen zijn terug van nooit weggeweest.

De wereld lijkt weer 'echt' uit stof en karton opgebouwd, en al zijn de animaties en gekke bekken van Sackboy wat minder divers op zakformaat, de content is er niet minder op geworden.
In de nieuwe Story Mode gaat Sackboy op zoek naar tien Level Creators, en daarvoor reist hij de hele wereld over. Brazilië, China, het oude Perzië en Australië zijn nog maar een paar plekken die je aandoet in 36 volledig nieuwe levels. Het level dat ik kon spelen was er eentje Down Under, dus trof ik kangoeroes, koalaberen en boemerangs op mijn pad. Die dingen waren goed voor dikke platformfun, natuurlijk.

SURFING, SURFING

Qua schaal doet het spel wel een stapje terug. In plaats van drie lagen zijn de levels nu uit twee lagen opgebouwd. Dat pakt eigenlijk wel goed uit, want het spel wordt er wat toegankelijker van.
Voor veel mensen was LBP helemaal niet zo eenvoudig als iedereen vooraf bruido en dat heeft ertoe geleid dat een grote groep spelers voortijdig afhaakte.

> **"EEN TWEEDE KANS OM DE GLORIE VAN LBP TE ERVAREN."**


Vroeger kreeg een kameel zonder poten nog gewoon een nekschot.



In de levels ligt een tikje meer focus op het oplossen van puzzels, waarmee je verschillende stickers, bouwstenen en kostuumpjes kunt verdienen.
Er zijn ook minigames, waaronder eentje waarin ik met Sackboy op een surfplank van golf naar golf moest springen om orbs te verzamelen. En ook dit was leuker en uitdagender dan je zou verwachten.

SLOOM

Al met al ziet LBP er op de PSP goed uit. De besturing laat ook weinig te wensen over.
Het thema van 'een reis over de wereld' spreekt tot de verbeelding en houdt je constant nieuwsgierig naar wat gaat komen.
Het enige waar ik me aan ergerde, waren de slome laadtijden waar wel meer PSP-titels last van hebben. Bijzonder frustrerend, dat verplichte wachten. Maar goed, ik speelde een nog niet voltooide game, dus hoop en verwacht ik dat dit nog wordt aangepakt.
Verder is mijn speeltijd met deze handzame LBP me bijzonder goed bevallen!

GEEN MULTIPLAYER

Op de Gamescom werd bekend dat de makers op het laatste moment de Multiplayer van LBP op PSP hebben laten vallen, omdat die spelstand teveel processorkracht zou gaan kosten. Dat is jammer, omdat het samenspelen met vrienden nou eenmaal erg leuk was en goed werkte in de PS3-versie. Het up- en downloaden van zelfgemaakte levels is uiteraard nog wel mogelijk.



VERWACHTING

Misschien leent LBP zich wel beter voor een handheld dan voor een console-onder-de-tv. Ik heb in ieder geval al meer tijd gestoken in de PSP-versie dan in het origineel. Wel jammer dat de Multiplayer is gedropt (zie kader).

+ Nieuwe Story Mode, meer dan 35 nieuwe levels.
+ Up- en downloaden eigen creaties.
+ Oogt, voelt en bestuurt net als zijn grote broer.
- Deze versie kende nog tergend lange laadtijden.
- Geen Multiplayer.

JAN

LITTLEBIGPLANET
PSP
STUDIO CAMBRIDGE / MEDIA MOLECULE / SONY
Q4 2009



12GAME.COM®

EXCLUSIVE



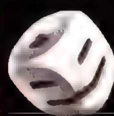
Extra Missie: Close Quarters

Neem de leiding over een infanterie team met de opdracht om de PLA (People's Liberation Army) uit een dorp te verdrijven. De vijand heeft de beste defensieve posities ingenomen en versterkingen zijn onderweg. Het is dus aan jou om snel de PLA in het dorp te elimineren voordat hun versterking aankomt. Door gebruik te maken van grenade launchers kun je gebouwen en voertuigen oplazen en met close quarters combat wapens schakel je de vijand snel en effectief uit in deze snelle en intense missie.

DEZE MISSIE KRIJG JE EXCLUSIEF BIJ 12GAME.COM

www.operationflashpointdragonrising.nl







WWW.12GAME.COM

MOTORSTORM: ARCTIC EDGE

Krijg je al hoofdpijn bij het idee om 800 auto's te verzamelen in Gran Turismo PSP? Dan is de doldrieste sneeuwpret van MotorStorm: Arctic Edge misschien meer iets voor jou. Jan zette zijn skibril op en gaf gas.

JAN PLOEGT DOOR DE SNEEUW

MotorStorm was toch wel de leukste launchgame van de PlayStation 3. Lekker ruig, lekker organisch, een game die je zo oppakte maar waar je tijd in moest stoppen om echt ver te komen.
De raggende voertuigen, de doldrieste races, de verschillende routes, het festivalsfeertje en de sterke muziek maakten het tot een tof geheel.
Jammer genoeg voelde Pacific Rift, de opvolger, meer als een add-on dan een volwaardig nieuw deel. Voor de PSP liggen de zaken anders. Het type gameplay (makkelijk om mee te beginnen maar pittig om te masteren) leent zich prima voor een handheld. Maar lukt het Bigbig Studios dat ruige, doldrieste racegevoel overtuigend naar de PSP te vertalen?




Ach kijk, er is ook een level dat in Nederland plaatsvindt.

Laat ik je direct geruststellen: het is ze gelukt. MotorStorm is bij de Britse ontwikkelaar (die eerder al twee prima Pursuit Force-games voor de PSP leverde) duidelijk in goede handen.

ICE, ICE BABY

Ik denk dat niemand er een probleem mee had gehad wanneer de vulkanische eilanden en tropische omgevingen van de PS3 simpelweg waren overgezet naar de PSP. Maar in plaats daarvan hebben de makers de stoute schoenen (of beter gezegd, hun moonboots) aangetrokken en een hele nieuwe setting gekozen: de ijzige vlakten, gletsjers en sneeuwpaden van Alaska.
De nieuwe setting blijkt zich prima te lenen voor woeste achtervolgingen op snelle motorvoertuigen, waarbij de natuur misschien nog wel verraderlijker is dan voorheen. Zo storten ijsbruggen in als je er teveel rondjes overheen bent gecrost, kunnen woeste inhaalmanoeuvres lawines veroorzaken (handig om je tegenstanders te hinderen) en zijn sommige bochten zo glad dat voertuigen wegslippen bij te hoge snelheden.
Zoals het hoort in een MotorStorm-game is doordacht gebruik van je turboboost de sleutel tot succes. En natuurlijk zijn er in de lekker lange en uitgebreide tracks ook weer allerlei verschillende routes en afsnijdpaadjes te ontdekken.

"OOK IN HET KLEIN SPAT HET RACEGEWELD VAN HET SCHERMPJE HOOR."

RACEGEWELD

Ook al oogt de PSP-versie duidelijk minder dan de eerdere HD delen, ook in het klein spat het racegeweld van het schermpje hoor.
Misschien wel het belangrijkste in een racegame is het gevoel van snelheid. En ook op dat terrein stelt Arctic Edge absoluut niet teleur.
Ik had echt het gevoel constant op het randje van mijn kunnen te racen, en meestal slipte ik dan ook weg in een lastige bocht of maakte ik een duikeling met mijn buggy.
De sneeuwscooter was mijn favoriet, maar om één of andere reden maakte dat ding me veel te overmoedig. Steeds als ik een race bijna had gewonnen, deed ik weer iets doms om in de sneeuw naast de baan te landen.
De sneeuwschuiver is heerlijk log en goed voor het betere beukwerk maar daarmee bleek het nog moeilijker races te winnen. Dus precies zoals het hoort in een MotorStorm-game: gemakkelijk op te pakken maar moeilijk te masteren.

ACHT VOERTUIGKLASSEN

Je kunt de ijzige omgevingen van Arctic Edge onveilig maken met acht soorten voertuigen:
- Motoren
- Sneeuwscooters
- ATV's
- Buggies
- Rally Cars
- Snowpluggers (sneeuwvariant op Pacific Rift's Mudplugger)
- Big Rigs
- Snowplows (sneeuwschuiver)



VERWACHTING

MotorStorm: Arctic Edge wordt een volwaardige MotorStorm, met misschien nog wel meer body dan Pacific Rift. Dat alleen is al een indrukwekkende prestatie. Tel daarbij de nieuwe settings en sneeuwvoertuigen, en ik voorspel dit najaar wildwoeste winterpret.

+ MotorStorm in de sneeuw.
+ Bekende ingrediënten.
+ Sneeuwvoertuigen
− Racen is er niet makkelijker op geworden.


JAN

MOTORSTORM: ARCTIC EDGE
PSP / PS2
BIGBIG STUDIOS / SONY
Q3/Q4 2009

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS

Wat was hij leuk hè? Die Grand Theft Auto: Chinatown Wars op de Nintendo DS. Eindelijk weer eens een GTA die deed denken aan de eerste delen van de serie: met een spelaanzicht van schuin bovenaf. Maarten stond als een klein kind te popelen toen hij hoorde dat de game ook naar de PSP kwam.

Hoewel Chinatown Wars op een goede manier gebruik maakt van het touchscreen van de DS, wilde ik dit spel ook dolgraag op m'n PSP spelen – al was het maar om het feit dat ik ongeveer zevenenveertig dode pixels op m'n DS heb. Gelukkig zijn de mannen van Rockstar Leeds de PSP-bezitters niet vergeten. Nadat de DS-versie was afgerond, zijn ze gelijk aan de slag gegaan met het overzetten van dit avontuur naar de PSP.



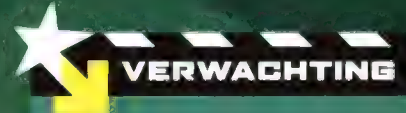
Het is weer eens wat anders, GTA spelen met een Chinees.

PRECIES HETZELFDE?

De titel van het spel is exact hetzelfde als de DS versie, is de game dan ook identiek?
Het antwoord is ja en nee.
'Ja' omdat het verhaal hetzelfde is. Je zult wel wat nieuwe figuren ontmoeten en een paar andere missies moeten voltooien, maar in grote lijnen is de inhoud identiek. Je gaat dus weer met hoofdpersoon Huang Lee achter het familiezwaard aan om uiteindelijk de dood van je pa te wreken.
'Nee' omdat het spel er totaal anders uitziet. Het zijn niet de korrelige, cell-shaded graphics van de DS-versie, de beelden hebben veel meer glans en diepte. Mede door de fraaie schaduw- en lichteffecten lijkt het haast een andere game.
Jeroen vond het meteen fantastisch, maar zelf vond ik die ouderwetser ogende graphics op de DS ook wel wat hebben. Daarmee lag de game uiterlijk dichter bij de games die ik vroeger op m'n PS en PC speelde. En die zal ik nooit vergeten.

SLECHTS ÉÉN SCHERM

Voordat ik de game speelde vroeg ik me nog af of ik het tweede scherm niet zou gaan missen. Na het spelen kan ik ook die vraag met 'nee' beantwoorden.
De minimap zit gewoon in het scherm, de minigames worden in een comic-stijl in de hoek van het scherm weergegeven, en het werkt allemaal prima.
Om met de woorden van Jeroen af te sluiten: "De combinatie van Chinatown Wars en de PSP is als een combinatie van fu yong hi en chap choi: retelekker!"



Heb je Chinatown Wars nog niet gespeeld omdat je geen DS hebt? Dan moet je 'm maar op de PSP spelen, want de game is een must voor elke GTA-liefhebber.

- + Huang Lee is nog lelijker dankzij de mooiere graphics!
- + Het geluid is ongeveer twaalf keer zo mooi!
- – Minder nostalgisch dan de DS-versie.


MAARTEN

GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS
PSP
ROCKSTAR LEEDS / ROCKSTAR GAMES
OKTOBER 2009

BEATERATOR

Beaterator klinkt als een musicalversie van de Terminator-film, maar dat is het niet. Het is namelijk een portable muziekstudio waarmee iedereen on the road z'n eigen tunes kan droppen. 'Yo,' zei Maarten, 'laat mij die maar eens checken!'

Elke droplul kan tegenwoordig een review tikken en op internet knallen. Elke blinde baviaan kan een Twitter-account maken en ongevraagd de hele wereld vertellen wat voor stukjes pinda hij in z'n ochtendkak had zitten. En het gaat niet lang meer duren of elke lamzak kan op de PSP zijn eigen nummers in elkaar plempen.
Rockstar heeft namelijk samen met rapper en producer Timbaland het spel Beaterator gemaakt.

EEN MUZIEKAPPLICATIE

Eigenlijk is Beaterator niet echt een spel, meer een applicatie, een soort versimpelde weergave van een muziekprogramma als Fruity Loops. Met wat samples en flink wat tunewerk kun je complete nummers maken. Dat doe je door aan acht verschillende draaischijfjes te draaien en gewoon, lekker te klooien.
Zo kun je een beat kiezen, het tempo bepalen, de high-hats toevoegen, er hier en daar een riedeltje overheen gooien en zo doorgaan tot het allemaal klinkt als een klok.

EEN BEETJE VAN JEZELF

Denk nou niet dat Beaterator een simpel programmaatje is waar je na vijf minuten op bent uitgekeken. Het zijn slechts de weergave en interface die Beaterator simpel doen ogen.
De toegankelijkheid wordt ook gegarandeerd door de host Timbaland die je rappend door de tutorial heen loodst.
Het programma levert wel een dikke 1300 samples (waarvan een groot deel van Timbaland zelf), en daarmee zijn heel wat vette tunes te maken. Om een geheel eigen draai aan je compositie te geven, kun je ook je eigen teksten, songs of oerkreten in de mix gooien.
Heb je een nummer voltooid, dan kun je het op je geheugenstick knallen en aan je vrienden laten horen. Een beetje van jezelf, een beetje van Timbaland. Yo!



Van dit soort screens krijgen we ongelooflijk veel zin om verder te bladeren.



Beaterator zal leuk zijn voor mensen die een PSP hebben, van Hip-hop- en R&B-geluidjes houden en zin hebben om zelf nummers in elkaar te flansen. Precies: een kleine groep mensen. Ik heb niet het gevoel dat ik daarbij hoor, jij wel?

- + Een toegankelijke en portable muziekstudio.
- + Meer dan 1300 samples! En je kunt ze nog editten ook.
- – Sommige mensen zullen het spelonderdeel missen, want dat is er niet.
- – De aanwezigheid van Timbaland zal niet voor iedereen een plus zijn.


MAARTEN

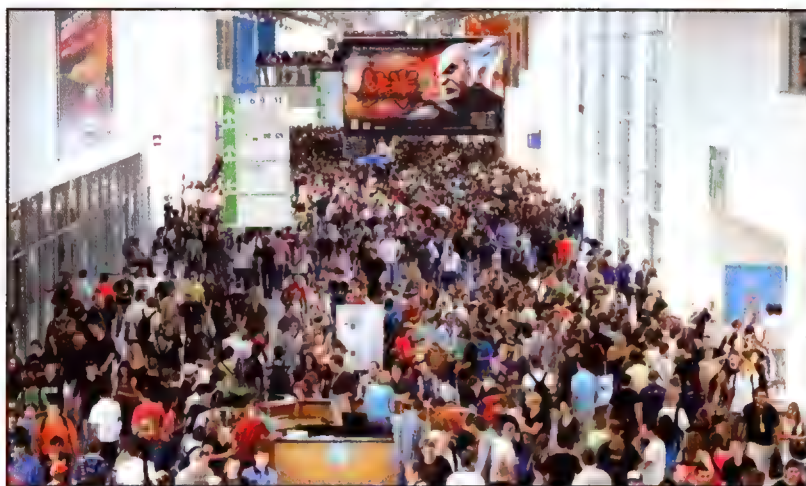
BEATERATOR
PSP
ROCKSTAR NORTH / ROCKSTAR GAMES
OKTOBER 2009

GAMESCOM: GAMEN IN

Gamescom is van Leipzig naar Keulen verhuisd. Reden: de boel kon daar grootser aangepakt worden. En grootser was het... in oppervlakte en qua bezoekersaantallen. Maar niet wat impact betreft.

Want hoe groot je die shit ook maakt, Amerikaanse en Aziatische uitgevers doen hun grote aankondigingen zelden of nooit in Europa, en dit keer dus ook niet. Wat ook weer niet wil zeggen dat we niks nieuws hebben gezien in Duitsland. Want we speurden elke hoek van de Gamescom af naar nieuwtjes en nieuwe indrukken van reeds bekende games, en we zijn zeker niet met lege handen thuis gekomen. Na het lezen van deze special ben je weer helemaal up to date.

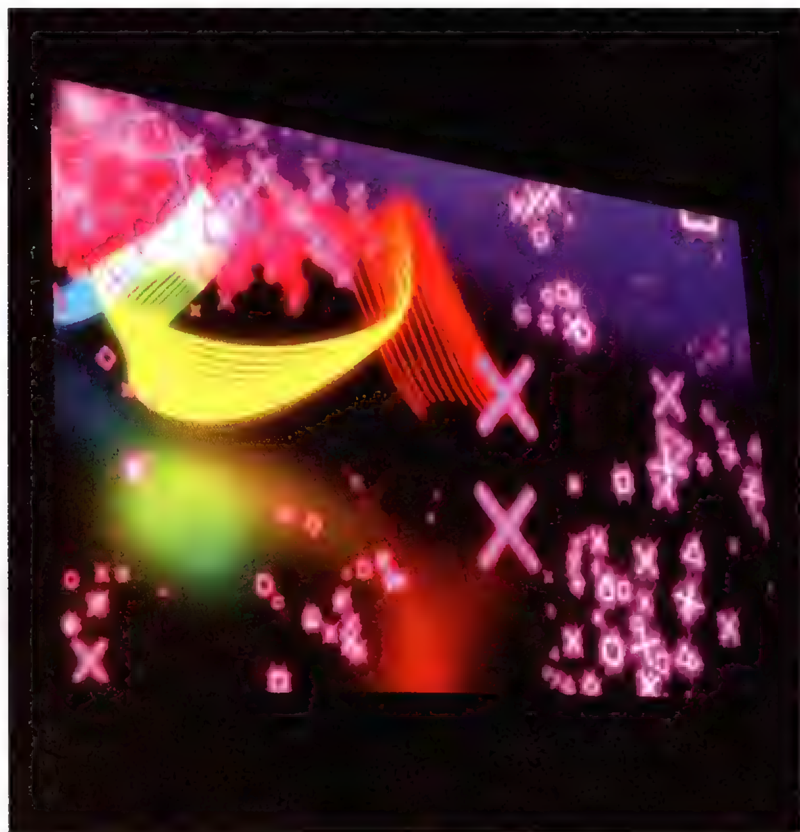




PLAYSTATION SLUIT SAAIE PERSCONFERENTIE AF MET KLAPPER

Respect voor Sony dat in Keulen als enige hardwarepartij een dag voordat de beurs begon uitpakte met een echte 'externe' persconferentie, inclusief borrel. Vrijwel alles was cool: het weer, de loungestoelen, het bier, het eten, de bediensters... Alleen de show zelf, daar had wel wat peper in gekund.

Als je aan een publiek van 500 hardcore gamejournalisten eerst vijftien minuten lang staafdiagrammen toont om daar vervolgens vol enthousiasme de Singstar-disco voor Home aan toe te voegen, is het niet gek dat de boel goed dood viel in de zaal. En met een aankondiging van een paarse en roze PSP 3000 wek je de boel vervolgens niet tot leven.
Pas bij de bizar mooie beelden van Uncharted 2 en de PSN cards van 20 en 50 euro kwam er weer wat leven in de brouwerij. Maar de grote klapper zat aan het eind van de show, en dat was natuurlijk de PS3 Slim, inclusief 'prijsverlaging'. Eindelijk rolde er een echt applaus door de zaal.





We hebben het dus over een matte PS3, 32% omvangsvermindering, 36% gewichtsvermindering, 120 Gig aan boord en 34% zuiniger in stroomverbruik.
Jammer dat de PS2-games er niet meer op werken, maar al met al is het een prima aanbod dat tevens geen minuut te vroeg kwam.
Want in Duitsland deden sommige winkels al een PSP bij de 'oude' PS3 voor de 'nieuwe' prijs van 299 euro. En het is geen goed teken als winkeliers je console gaan dumpen.
De tijd zal leren of de verkoop van de PS3 door de Slim edition op stoom gaat komen en de Xbox 360 echt achter zijn vodden gaat zitten. Daarbij zal de lagere prijs zeker helpen.
JJ

KEULEN



DE ANDERE PERSCONFERENTIES

Ook bij de persconferenties van Electronic Arts, Microsoft en Atari (de rest deed niks) kon je merken dat je in Duitsland zat. Minder show, weinig grote aankondigingen en geen Beatles of andere Vips op het podium maar oud Olympisch Kampioen kunstschaatsen Katerina Witt. Precies, wie kent haar niet.

Toch, als je goed oplette, vielen ook bij de andere presentaties wel wat opmerkelijke feitjes te verzamelen. We zetten de belangrijkste even voor jullie op een rijtje:

- BioWare werkt zich momenteel scheel met drie games in progress voor EA. En hun Star Wars Old Republic MMO is ook nog eens de grootste game ooit gemaakt volgens hen. PR-geblaat of niet, het wordt wel de eerste MMO met enkel gesproken taal. En er schijnt nogal wat geluld te worden in dat spel.
- Je moet een Duitse EA-baas met een slissende tong niet Engels laten praten.
- Mass Effect 2 ziet er bespottelijk vet uit.
- EA Sports-chief Peter Moore ziet er niet uit in een korte broek (zie foto).
- Je moet niet lullen en gamen tegelijk. De developer van Need for Speed Shift deed dat wel en stond al na de eerste bocht (bovenaan Eau Rouge) meteen in de bandenstapel.
- Atar... eeh, Namco Bandai verraste met twee potentieel sterke games. De eerste game is Clash of the Titans dat gebaseerd is op de gelijknamige film. De tweede is Majin - The Forgotten Realm. Meteen al een darling van de media omdat het sterk aan The Last Guardian doet denken met een gigantisch monster dat je helpt in de game en volgens Namco Bandai beschikt over de sterkste AI ooit.
- Ninja Theory, de developer van Heavenly Sword, gaat een game voor Namco Bandai maken. Waarschijnlijk een HS-achtig spel.
- Microsoft zette Fable III tegenover de PS3 Slim. Waarbij Peter Molyneux natuurlijk weer aangaf dat het vorige deel aardig was, maar dat het nu echt gaat gebeuren. Zo wil hij de traditionele 'RPG-regels' overboord zetten. We zullen zien.

JJ

FABLE III ONTHULD

De grootste nieuwe game die in Keulen werd aangekondigd was toch wel Fable III. Het bizarre was dat niet Jan maar Wouter bij de persconferentie aanwezig was.


Molyneux presenteert...

JAN: WAAAAT?!!! FABLE III aangekondigd? Ik word gek!!! Wouter, hoe was het?! Vertel me er alles over!
WOUTER: Too-good-to-be-true-Molyneux vertelde dat je character in Fable III de zoon/dochter van je held uit Fable II is. Daarmee moet je Albion uit de klauwen van de heersende tiran redden. Dit is het eerste gedeelte van de game, waarin je nog 'gewoon' een held bent.
JAN: En in het tweede gedeelte ben je zelf de ruler over Albion heb ik begrepen. Weet je ook wat over de gameplay?
WOUTER: Ja, dat is dus een beetje vaag. Het heeft in ieder geval te maken met Salomo-achtige beslissingen, met een spelmechaniek dat Molyneux 'Judgment' noemt. Dit betekent dat je rechter mag spelen. Een verdachte wordt bijvoorbeeld aan je heersende voeten geworpen, je bekijkt het bewijs tegen hem of haar (of je hebt daar schijt aan en gooit het tuig meteen de kerker in) en maakt je beslissing. Maak je je onderdaan af, gooi je hem in het gevang of ben je de toffe koning en laat je hem gaan? Het is aan jou... en het klinkt vast beter dan het is.
JAN: Vanwaar deze negatieve insteek, Mister Lompheid. Wil jij mij vertellen dat je je niet kostelijk vermaakt hebt met Fable II? Nou, nou, NOU?
WOUTER: Fable is geen RPG, zoals Molyneux beweert, het is een iets uit de kluiten gewassen action-adventure. Als hij me dat vanaf dag 1 beloofd had, dan had ik niet op de diepste RPG ooit gehoopt. Deel 2 was best leuk, maar kende een kort kutverhaaltje! En dat hele expression-systeem was oppervlakkig en totaal overrated. Alles van Molyneux loopt uit op teleurstellingen, net zoals The Movies en Black & White!
JAN: Dit is pure blasfemie! Ga nu je mond spoelen met zeep of anders rij ik je vastgebonden rond, met pek en veren besmeurd, op een bolderkar door je geboortedorp. Ik heb intens genoten van Fable II en de aankondiging van deel drie maakt mij een blij mens. Daar kan geen galspuwer iets aan veranderen.

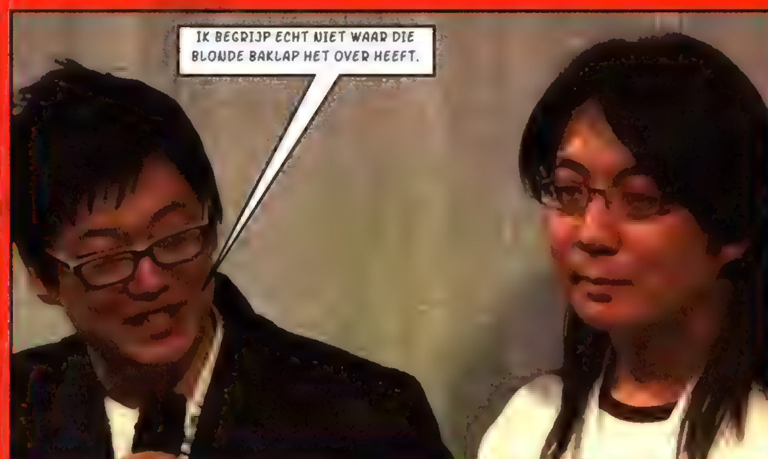
JAN EN WOUTER

IN GESPREK MET... AION LEAD-DESIGNER YONGCHAN JEE

DRIE VRAGEN AAN EEN KOREAAN

Altijd lachen, die interviews met gasten uit Azië. Je stelt een vraag, het wordt verkeerd vertaald door de tolk, iemand geeft een antwoord dat weer verkeerd vertaald wordt, en vervolgens heb je drie mensen in een kring die elkaar vragend aan zitten te kijken. Het lijkt een beetje op het fluisterspelletje dat je speelde toen je vijf was.
Dus had ik op voorhand al geen hoge verwachtingen van mijn interview met die Aion-gast, en de opbrengst was nog minder.
MAARTEN: Waarom zou ik nu Aion moeten gaan spelen?
YONGCHAN: Nou, je wil de hardcore groep en de casual spelers allebei tevreden stellen. Je moet het zien als een soort piramidevorm waarvan het topje de hardcore is. Die is relatief maar klein, maar ze tellen wel mee!
MAARTEN: Huh? Waarom hebben jullie maar twee speelbare rassen gemaakt?
YONGCHAN: Je kunt je character eruit laten zien zoals je wilt! Als een gnoom of dwerg, bijvoorbeeld.
MAARTEN: Huh? Hebben jullie er ooit aan gedacht om de game net als World of Warcraft ook Mac-compatible te maken?
YONGCHAN: We zijn daar intern nog over aan het discussiëren.
MAARTEN: Oké, mooi. Nou, bedankt maar weer en tot ziens!

MAARTEN



ASSASSIN'S CREED II

Was Assassin's Creed II de beste game was van de afgelopen Gamescom? Zoiets is natuurlijk moeilijk meetbaar. Het was in ieder geval wel één van de meest gewilde en besproken games in Keulen. Temeer omdat slechts een handjevol stervelingen Ubisoft's belangrijkste game van 2009 mocht gaan bekijken. Jan was natuurlijk één van hen.

Deze keer was het geen Jade Raymond maar Creative Director Patrice Desilets die hoofdpersonage Ezio bestuurde en me het Florence van 1486 liet zien.
De stad heeft een totaal andere sfeer dan het eerder gedemonstreerde Venetië, alleen al omdat Florence veel groter bleek te zijn. Ezio wandelt door de drukke straten waar de bewoners allemaal hun eigen routines volgen. Bewakers patrouilleren door de straten, een schilder verft een muurtje, een herbergier veegt zijn stoepje schoon, acteurs doen aan straattoneel, en ga zo maar door.



VERGIF

Op de hoek van de straat staat bij een kraampje een apotheker met voor zijn mond een lang snavelmasker (in die tijd dacht men dat zoiets bescherming bood tegen infecties en ziektes). Hier kan Ezio poedertjes en drankjes kopen om zichzelf te helen. Dit keer staat echter een flesje vergif op het verlanglijstje.
Er moet namelijk een hoge pief worden uitgeschakeld en Patrice heeft besloten voor de subtiele manier te gaan. Geld om het vergif te kopen heeft Ezio bij elkaar geroofd door tegen mensen aan te 'bumpen', en dit gaat een stuk makkelijker dan in de voorganger.
Ezio klautert over daken, besluipt een boogschutter, schakelt hem uit en ziet zijn doelwit. De edelman wordt echter gevolgd door een bodyguard. Patrice schakelt over naar Eagle Vision.

De omgeving wordt donker en Ezio licht blauwwit op, een beetje spookachtig, terwijl je target goud oplicht en een gouden 'broodkruimelspoor' achterlaat. Zijn bodyguard knalt in felrode kleur van het scherm.
Het leuke is dat je in Eagle Vision gewoon verder kunt spelen. De omgeving blijft donker en de zojuist beschreven kleuren blijven van kracht.

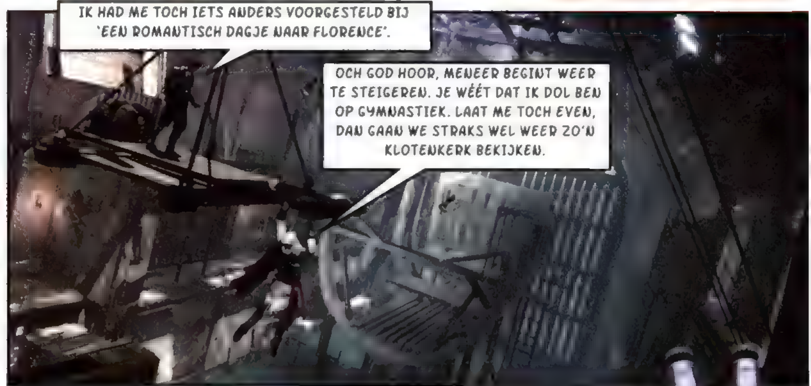
SMIJTEN MET GELD

De hoge pief stopt in een drukke ruimte vol mensen. Ezio doopt zijn mes in vergif, sluipt naar de guard, steekt hem neer, en verdwijnt weer.

Een paar seconden later begint het gemene goedje te werken. De guard wordt gek, zwaait met zijn hellebaard in de rondte, de menigte raakt in beroering, en uiteindelijk zakt de bodyguard in elkaar.
Om nog meer verwarring te creëren smijt Ezio geldstukken op de grond. Een ideaal afleidingsmiddel



JAN VERKENT FLORENCE



"DIT KEER STAAT EEN FLESJE VERGIF OP HET VERLANGLIJSTJE."



ROME, WE KOMEN

Lang was het onduidelijk of Rome nu wel of niet in de game zat. Tijdens de demo was Patrice echter zo opzichtig lang in het AC II-menu aan het stoeien dat alleen Stevie Wonder de naam van de ultieme Italiaanse stad niet zou hebben opgemerkt.



aangezien de mensen zich als gekken op het geld werpen.
De weg naar het target is nu vrij, en de rest is natuurlijk een makkie voor een meester-moordenaar met double blades in zijn mouwen.

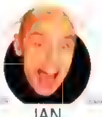
GEHEIME LOCATIES

Voordat de demo eindigt toont Patrice nog een nieuwe feature: Secret Locations.
Sommige van deze geheime locaties moet je bezoeken voor het verhaal, andere zijn optioneel. Veelal betreft het tombes onder de steden vol prachtige fresco's, inclusief platformuitdagingen die niet zouden misstaan in een Prince of Persia-spel, puzzels vol schakelaars die omgezet dienen te worden en schatten.
Die schatten kun je gebruiken om Ezio zijn uitrusting te verbeteren, en je kunt ook wapens en rookbommen kopen.
Ja, je leest het goed, rookbommen. En zo blijft de game me bij elke demonstratie verbazen, over wat er allemaal inzit en mogelijk is.

VERWACHTING

Op de E3 was ik al enthousiast over AC II maar hield ik nog de spreekwoordelijke slag om de arm. Nu ik de game echter nog eens op Gamescom gedemonstreerd heb gekregen, raak ik er toch redelijk van overtuigd dat Ubisoft woord houdt en we niet alleen qua sfeer en graphics maar ook qua gameplay straks iets heel bijzonders krijgen opgediend. Ik moest me echt inhouden om niet de controller uit de handen van Patrice te trekken. Zucht, was het maar vast november.

- ⊕ Florence is misschien nog wel indrukwekkender dan Venetië.
- ⊕ Eagle Vision lijkt subliem te werken.
- ⊕ Rookbommen.
- ⊖ Het blijft een beetje verdacht, dat ik niet zelf mocht spelen.


JAN

ASSASSIN'S CREED II
PC / PS3 / XBOX 360
UBISOFT
NOVEMBER 2009

DE GAMESCOM VOLGENS JAN

gamescom



FAVO DUITSE STAD
Berlijn, kunst & cultuur, oud & nieuw, oost & west... een perfecte stad voor een city trip.

FAVO DUITS ETEN
Wienerschnitzel met Kartofflen en natuurlijk Sachertorte toe.

FAVO DUITSE ARTIEST
Rammstein; humor, provocatie en snoeiharde rock.

KEULEN OF LEIPZIG
Ik vond Leipzig zeer gezellig, maar Keulen is toch beduidend beter uitgerust voor grote evenementen.

WAT WAARDEER JE IN DE DUITSER
Ze zijn netjes, beleefd (op het hoffelijke af) en ze maken hele dikke auto's.

OMSCHRIJF DE DUITSE GAMER
Eigenlijk precies dezelfde gamer als in Nederland, België of waar dan ook ter wereld, maar dan met een verregaande voorkeur voor PC-games.



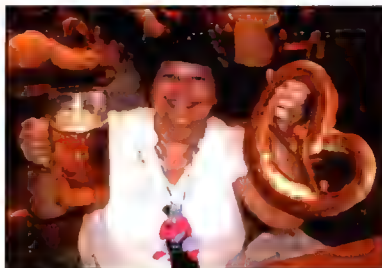
TOP 5

1. Mafia 2: Na de exclusieve presentatie van Assassin's Creed 2 was ik ervan overtuigd dat ik die titel als game van de show zou bombarderen totdat ik Mafia II zag. Onwaarschijnlijk, wat is die game weer een stuk beter geworden. Na de E3 was ik nog gewoon onder de indruk, maar na Gamescom ben ik volledig weggeblazen door deze onderwereld-sandbox-game. Door het getoonde Mafia II kreeg ik zoveel zin om het spel te gaan spelen dat ik zelfs een beetje verdrietig werd toen de presentatie eindigde.
2. Uncharted 2: De mooiste, meest sfeervolle game van de beurs.
3. Assassin's Creed 2: Deze game wordt iedere keer dat ik 'm zie iets beter.
4. Diablo III: Oude tijden herleven.
5. Mass Effect 2: BioWare's ruimteopera blijft me wegblazen.


Mafia 2

FLOP 3

1. Een echte flop kan ik het niet noemen maar om nu precies dezelfde 'Achter Gesloten Deuren'-demo's als op de E3 aan de pers te laten zien, zoals bijvoorbeeld in het geval van Halo 3: ODST en Alan Wake... het nut hiervan ontgaat me even. De games zagen er beide nog steeds prima uit hoor, daar niet van, maar toch.
2. Meer een flop voor die arme bezoekers die 10 euro voor een dagkaart neertelden, vervolgens tweeënhalf-uur in de rij moesten staan voor de Modern Warfare 2 stand, om daarna exact dezelfde handsoff-demo te krijgen als op de E3 werd getoond en door iedereen al 1000 keer op het internet is gezien. Ik had echt medelijden met de stilstaande meute.
3. Is het eindelijk eens belachelijk mooi weer, lopen wij drie dagen binnen naar schermen te staren.



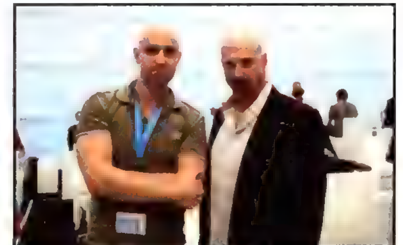
VERRASSING VAN DE SHOW

Alleen Microsoft wist echt te verrassen met Fable III... al hebben ze eigenlijk niets van het spel laten zien. Maar fok dat, het is Fable III. En dat is voor mij genoeg. Dat Diablo III en StarCraft 2 speelbaar waren, kon ik ook wel waarderen. Tot slot wil ik RAGE noemen; de nieuwe game van id Software die eindelijk nieuwe techniek bevat (id Tech 5) en een diepe indruk achterliet.


RAGE

OPVALLEND

- Ik was uitgenodigd voor de KOCH Media party maar JJ had geen kaartje. Tja, dan kies ik toch voor solidariteit. Want op een beurs geldt altijd: waar Jan gaat, gaat JJ, en vice versa. Bovendien gaf Ubisoft diezelfde avond een etentje met veel vlees en nog meer bier.
- De Sony borrel op dinsdagavond na de persconferentie was mede dankzij het prachtige weer supergezellig. Alleen jammer dat we om half 10 al naar ons hotel werden gebonjourd.
- De goodies waren in Keulen beter dan in Los Angeles. Zo scoorde ik een F.E.A.R. 2 faceplate, een aantal toffe T-shirts en een Scribblenauts-opschrijfboekje. Maar het allertofste was toch wel die hele dikke SEGA-tas waarmee ik mij de jaloezie van vele collegae op de hals haalde.
- Wederom rockte EA de show. Naast het najaarsoffensief waren er veel games die volgend jaar pas uitkomen waaronder nieuwe builds van Mass Effect 2, Battlefield Bad Company 2, APB en Dante's Inferno. En dan werden RAGE en Command & Conquer 4 ook nog even aangekondigd.
- Speaking of Command & Conquer... het gesprek dat ik had met Joe Kucan - de acteur die al 20 jaar Kane uit Command & Conquer gestalte geeft – was een volslagen surreële ervaring (zie Opnieuws).





ALL POINTS BULLETIN

All Points Bulletin is een MMO-achtige GTA-kloon en wordt uitgegeven door het steeds meer florerende EA. Dat moet toch haast wel een toppertje worden, toch?
Nou, dat weet ik nog zo net niet. Realtime Worlds denkt blijkbaar dat we zitten te wachten op een online-only-game die lijkt op een wel heel erg cleane versie van GTA IV.
Echt, de graphics zijn zo steriel en saai en de stad waarin je je met je online buddies begeeft zo levenloos en glad, dat ik er een beetje mistroostig van werd.
Bovendien is de gameplay, voor zover ik die te zien kreeg, vrij eenvoudig en beperkt het zich tot missies in de trant van "ga daar heen en schiet mensen dood" of "haal een pakje op en verdedig het". Kan natuurlijk garant staan voor een hoop fun, maar ik zie nog even niet wat de meerwaarde van APB is tegenover de multiplayer van GTA IV.
Misschien zijn het de customizationopties die je kunt loslaten op je mannetje en je auto, of het feit dat je (en daar komt de MMO-kant van het verhaal de hoek om kijken) reputatie kunt verdienen bij verschillende facties om nieuwe wapens te verdienen.
Dit alles neemt niet weg dat de gameplay beperkt blijft tot schieten en rijden en ik nog niet echt sta te trappelen van ongeduld om met APB aan de slag te gaan.
WOUTER



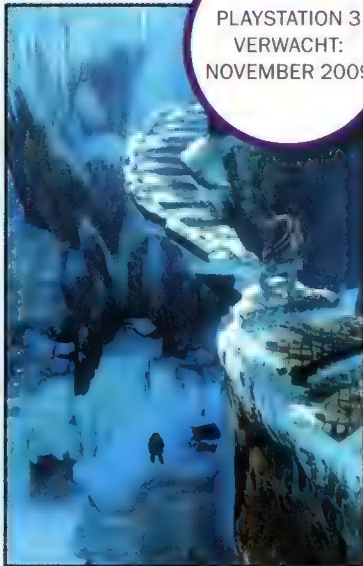
PC / XBOX 360 VERWACHT: MAART 2010

DANTE'S INFERNO

Terwijl ik aan het wachten was op m'n meeting om Battlefield Bad Company 2 te bekijken, zei een EA-medewerker dat ik in de tussentijd wel even Dante's Inferno kon komen spelen.
Ik heb geen idee in welke fase van de game ik gedropt werd, maar voor me stond een gigantische rukker met allemaal kleine minions om 'm heen. Op die kleine ventjes kon ik m'n fighting skills effe oefenen. Ze kapot hakken met een zeis, ze oppakken en rondsmijten, ze simpelweg kapot stampen en af en toe een ontwijkende move maken. Voelde lekker. Een beetje God of War, maar dan iets kwaadaardiger.
Toen ik vervolgens ook nog even bovenop een groot monster kon klimmen om deze te besturen en vuur te spuwen, had ik eigenlijk helemaal geen zin meer om naar Battlefield Bad Company 2 te gaan kijken, zo vet vond ik het allemaal.
Maar goed, afspraak is afspraak, en dus veel te kort met Dante gespeeld. Maar dat ga ik wel inhalen als die game uit is!
MAARTEN

XBOX 360 / PLAYSTATION 3 / PSP VERWACHT: FEBRUARI 2010





PLAYSTATION 3 VERWACHT: NOVEMBER 2009

UNCHARTED 2

Uncharted 2 laat iedereen die het spel in actie ziet 'oooh' en 'aaah' zeggen, niemand uitgezonderd. De ingame-engine-filmpjes wekken de illusie met een Hollywood-blockbuster te maken te hebben, en elk nieuw level doet de mond van argeloze toeschouwers openvallen.
Dus, hup, daar ging mijn onderkaak weer omlaag toen ik in de Sony-booth het level Heart of Ice te zien kreeg.
Na de meer actiegeoriënteerde eerdere presentaties toonde dit level, vol sneeuw en ijs, de meer platform- en puzzelgeoriënteerde gameplay. Drake moet samen met een gids (beide spreken elkaars taal niet) door een enorm gewelf zien te komen. Dat betekent springen, klimmen en klauteren via richels, enorme stenen pilaren, draaiende tandwielen, glibberige rotswanden, gigantische koperen pilaren en verraderlijke platformen.
Nieuw en verrassend oogde dit allemaal niet, want dit hebben we allemaal in Tomb Raider of Prince en Persia spel al eens meegemaakt.
Wel oogde het allemaal weer fenomenaal en was het gevoel van hoogte en diepte zo overweldigend aanwezig dat ik spontaan zweethandjes kreeg.
JAN

GRAN TURISMO 5



PLAYSTATION 3 VERWACHT: 2010

Hét raadsel van de Gamescom: de aanwezigheid van een speelbare versie van Gran Turismo 5.
Totaal niet aangekondigd, niet echt prominent geplaatst, maar desondanks in volle glorie speelbaar op een stuk of 15 pods.
Oké, het betrof slechts één track met een beperkt aantal wagens, maar toch.
Waarom Sony van te voren aan niemand meldde dat ze deze toch zeer high profile game gingen showen, is ons een volkomen raadsel. Terwijl Sony zich totaal niet hoeft te schamen voor de in Keulen speelbare demo.
Het zag er als vanouds uitermate strak en glimmend uit, en voor het eerst konden we het schademodel ook eens testen. Verwacht geen dingen als in GRID of Burnout, maar we konden wel een aantal deuken in een WRC Subaru (daar reden we in) knallen.
Alhoewel het nog veel te vroeg is om iets zinnigs te zeggen over GT5, was wel duidelijk dat Yamauchi doorgaat met wat hij al jaren doet: het maken van prima bestuurbare en uitermate geile autoporno.
Wij verwachten dat Sony in Tokio meer van GT5 zal tonen en dat op de Tokyo Game Show mogelijk zelfs een releasedatum voor dit spel wordt aangekondigd. We gokken ergens tussen november 2009 en maart 2010. Of is dat wishful thinking…
JJ

DE GAMESCOM VOLGENS JJ

gamescom

FAVO DUITSE STAD
Oberhausen, dan weet je dat je bijna in Nederland bent.
FAVO DUITS ETEN
Currywurst mit strumpfelschinken.
FAVO DUITSE ARTIEST
Heino, Stevie Wonder maar dan blond.
KEULEN OF LEIPZIG
Keulen, in Leipzig kon je een kanon afschieten en dan hoorde niemand het.
WAT WAARDEER JE IN DE DUITSER
Het vermogen om de hele dag op tv naar nagesynchroniseerde shit te kijken.
OMSCHRIJF DE DUITSE GAMER
Vet, pluizige baard, Blizzard-shirt aan.







OPVALLEND

- Vrijwel alle boothbabes in Duitsland hebben anorexia (of men vindt die uitgehongerde look gewoon geil daar).
- Blizzard is de enige developer die games kan uitstellen en daarvoor geprezen wordt. Vier uur in de rij staan voor tien minuten spelen was ook voor niemand een probleem. Misschien moet Bizzard een religie starten.
- Avatar zonder 3D-bril is mwoh, maar met 3D-bril erg leuk. En ja, ik heb de normale versie gespeeld toen ik geen bril op had.
- Waarom is worst in Duitsland wel te vreten en hier niet.
- Leuk om 's avonds de complete gamebiz beschonken over straat te zien lopen. Dan krijg je vaak de beste scoops te horen.
- En opeens zagen we daar A2 Racer 3. Er is dus gewoon een opvolger van A2 Racer 2 in de maak!



TOP 5

1. **Uncharted 2:** Te mooi om waar te wezen.
2. **Assassin's Creed 2:** Te mooi om waar te wezen.
3. **Mafia 2:** Te mooi om waar te wezen.
4. **RAGE:** Id Software is weer terug!
5. **Bad Company 2:** Nee jongens, Modern Warfare 2 gaan jullie niet verslaan, maar een mooie tweede zijn jullie wel.


Uncharted 2

FLOP 3

1. Het eten. Heeft iemand het gezien?
2. De vibe op de beurs voelde wat klinisch aan.
3. Al die neppe wiebel fitnessgames op de Wii. Ga gewoon sporten man!



VERRASSING VAN DE SHOW

RAGE: Id Software herstelt zich van deelname aan middelmatige Wolfenstein.
PES 2010: Maar dan in negatieve zin. Niet echt de grafische vooruitgang die ik me gewenst had.
GT 5: Mogelijk wist Sony zelf niet dat ze het er neer gezet hadden.
Keulen: Echt leuke stad, met zeer gezellig uitgaansgedeelte bij de Rijn.
Blur: Nee, niet die band maar een game. Think Mario Kart on steroids.





GAMESCOM: VEEL GAMES, WEINIG VIBE

Voor ons journalisten was het prettig toeven op de Gamescom. De zeer grote businessruimte was volgestouwd met coole/koele lounges met heerlijke stoelen, gedienstige bediendes met verse versnaperingen en prettige demoruimtes.
Elke developer nam ook echt de tijd om zijn titel aan ons te tonen. Keer op keer kregen we 30 minuten lang volop nieuwe gameplay over ons heen gestort. En dat is wel wat anders dan de krappe, zweterige hokjes in LA waar je vaak maar vijf minuten iets te zien krijgt.
Of de consument, oftewel de gamer, het ook zo goed is bevallen, is twijfelachtig. Het was bij de belangrijkste stands zo druk dat veel bezoekers niet of nauwelijks gespeeld zullen hebben. En anders dan bij de ouwe Gameplay vonden wij de vibe ook wat klinisch.
Maar dat zie je wel meer in Duitsland waar dikke tieten, lawaai en gewelddadige games een no go zijn. Misschien is het wel typisch Nederlands om meer van dat soort dingen te verlangen.



MAFIA 2

Terwijl de heerlijke Mafia 2-beelden van de E3 nog op m'n netvlies stonden, werd ik in Keulen overdonderd door gloednieuwe, affengeile beelden van dat heerlijke spelletje. We zitten bij hoofdpersoon Vito in z'n appartement. Het is een grote bende. De tv staat aan en er staat een hoer onder de douche. Ze schreeuwt of Vito haar rug niet effe kan wassen. Een andere hoer zegt gedag en verlaat het pand. Ondertussen rinkelt de telefoon. Vito moet zich melden.
Dit gebeurt in een paar seconden, terwijl je continu gestommel hoort uit de woningen boven, onder en naast Vito's casa.
Vito verlaat zijn appartement en passeert een huurbaas die om zijn huur smeekt bij een bewoner. Op de parkeerplaats ziet Vito dat de hoer die net vertrokken was problemen heeft met een gast. Je kunt haar helpen, je kunt haar ook laten stikken.
Vito kiest ervoor om de hoer te helpen en begint de lul die haar lastigvalt te meppen. Dat ziet er bruut uit, een beetje als in Fight Night en Condemned, volgens mij werkt het met de triggers. Het zag er in ieder geval vetter uit dan in GTA.
Er wordt een volgende scene gedemonstreerd. Vito bevindt zich op een afgelegen terrein, en het ziet er niet best voor hem uit. Twee gasten willen 'm in elkaar rammen.
Als Vito z'n blaffer tevoorschijn haalt, schijten ze ineens zeven kleuren. Probleem opgelost?
Iets te vroeg gejuicht. Omdat een agent jou met een gun ziet zwaaien, moet je een vergunning laten zien (die je niet hebt). Je kunt 'm proberen neer te slaan (wat meer politie zal trekken) of er simpelweg vandoor gaan. Je besluit tot dat laatste.
De smeris heeft in Mafia 2 geen radar of camera's, dus je wordt gezocht middels Wanted-posters. Via steegjes kun je de smerissen gemakkelijk afschudden, maar je zal wel je verschijning wel moeten aanpassen door kleding te kopen. Het zijn enkele voorbeelden van hoe goed, logisch en consistent de game in elkaar zit. En alles werkt op die manier.
De stijl, de kleding, de sfeer, de muziek, de auto's, de stad: alles klopt en ziet er bloedmooi uit. Iedereen die Donnie Brasco, Goodfellas, The Godfather en al die films vet vindt, moet hier kleddernat van worden.
MAARTEN



PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
VERWACHT: Q2 2010



NAPOLEON: TOTAL WAR

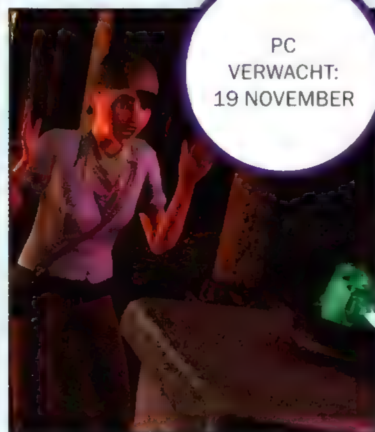
Op de SEGA Booth kreeg ik een 45-minuten-durende demonstratie van NAPOLEON: TOTAL WAR. Dit is geen, ik herhaal, géén add-on maar een full blown standalone game. NTW huisvest drie dikbelegde campagnes gebaseerd op het leven en de campagnes van de grootste Generaal die ooit geleefd heeft: Napoleon Bonaparte.
Het spel laat je drie campagnes spelen: de Italian Campaign, de Middle Eastern Campaign en de epische Grand Europe Campaign. De engine van het spel is weer helemaal gepimpt, waardoor de veldslagen nu nog mooier ogen. Bovendien heeft Creative Assembly de kleuren dikker aangezet, waardoor de beelden ogen als de olieverfschilderijen uit die tijd. Kanonskogels laten gaten in de grond achter, generaals zijn nu veel belangrijker en kun je per stijl inzetten (aanvallend, verdedigend, blitzkrieg), de zeeslagen zijn aangepast (je kunt nu schepen repareren op zee) en nog veel meer. Bovendien werkt de campagnekaart anders, aangezien zetten nu maximaal 2 weken duren en dus niet maanden, zoals voorheen.
JAN



PC
VERWACHT: Q1 2010

THE SIMS 3: WORLD ADVENTURES

Allemaal leuk en aardig, die vrij te doorkruisen dorpjes in Sims 3, maar je Sims kunnen zo'n dorp dus nooit verlaten. Terwijl zelfs mensen uit Veendam de grens naar Nieuwe Pekela af en toe passeren om eens wat anders te zien. Dus is het maar goed dat World Adventures eraan komt, om dat stoffige dorpsgevoel eens van mijn Sims af te schudden.



PC
VERWACHT: 19 NOVEMBER

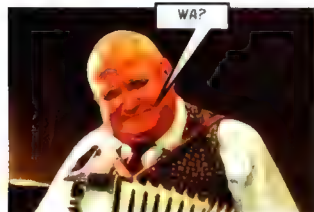
Ik zat in m'n eentje in de Sims-presentatie, want blijkbaar zijn die padden van gamejourno's te onzeker over hun mannelijkheid om een kamertje vol met Sims binnen te durven stappen. Maakt niet uit, des te meer ruimte voor mij om te genieten van de eerste expansion van The Sims 3, waarin je de Sim-versies van Egypte, China en Frankrijk kunt bezoeken.
Ik zag hoe een Sim een tombe in Egypte bezocht, waar hij door eenvoudige puzzels op te lossen steeds verder in door wist te dringen. Onderweg vond hij allerlei schatten en in de laatste kamer van de piramide werd de beste kerel opgeschrikt door een uit een sarcofaag stappende mummie! Wat deze ingewikkelde dude precies wilde uitvreten met het arme Simpie, dat werd niet duidelijk, want toen bugte de demo de pan uit.
Maakt niet uit, mijn ziel was alweer gewonnen!
WOUTER

DE GAMESCOM VOLGENS MAARTEN

gamescom

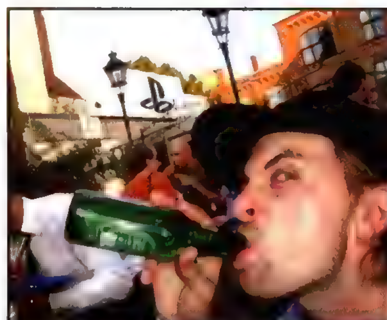
FAVO DUITSE STAD
Uhm, moet dit echt?
FAVO DUITS ETEN
Worst, bockworst!
FAVO DUITSE ARTIEST
Maken ze muziek in Duitsland!?
KEULEN OF LEIPZIG
Keulen natuurlijk! In Leipzig stonk het naar pis en Keulen is veel minder ver rijden!
WAT WAARDEER JE IN DE DUITSER
Dat ze aangepaste en verkrachte games spelen zonder bloed erin én dat ze dat nog niet eens erg vinden ook!
OMSCHRIJF DE DUITSE GAMER
Dikke koppen, ongeschoren bekken en een verschrikkelijk lege blik waarmee ze je nietszeggend aankijken en meestal niet meer uitkramen dan 'Wa?'.





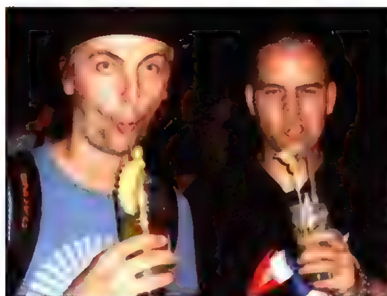


TOP 5



1. Mafia 2: Het spel waar ik al m'n hele leven kleddernatte dromen van heb.
2. Modern Warfare 2: Dit wordt de meest intense shit die je kunt bedenken!
3. World of Warcraft Cataclysm: Het is dan misschien niet helemaal Keulen, maar het is zo briljant dat het erbij moet. Door deze uitbreiding kan WoW nog jaren mee en vormt Aion op geen enkele manier meer een 'gevaar' voor Blizzard.
4. Het eten na de Sony persconferentie. Die gasten hadden me op de E3 al overtuigd door 's ochtends de pers een flinke hoeveelheid alcohol te serveren, maar ook in Duitsland konden we ons helemaal voltanken. En die amuses waren ook niet mis!
5. De grootschaligheid en de organisatie van de beurs an sich. Perfect geregeld allemaal! Alleen jammer dat het dan weer zo nodig in Duitsland moet zijn…

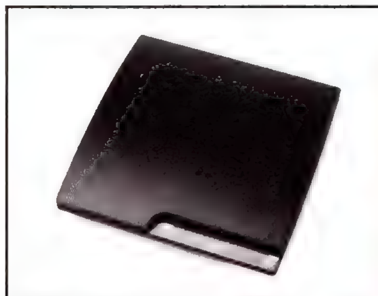
FLOP 3

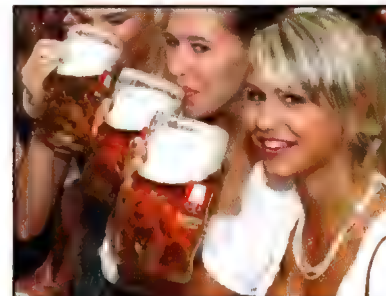


1. Die smerige Duitsers met hun lelijke dikke vette koppen en hun afgrijselijke taaltje. AAAARGH!!!!!
2. De wachtrijen van meer dan vier uur bij Modern Warfare 2. De Duitse gamer moest belachelijk lang wachten om vervolgens een niet speelbare presentatie te zien van de vetste game op aarde, maar dan zonder bloed. Gelukkig had ik een persbadge.
3. Zonder TomTom of plattegrond door Keulen rijden.

VERRASSING VAN DE SHOW

- Nee, echt een verrassing was het niet, die PS3 Slim. Maar slick is-ie wel! En de prijs ook: 299 ballen!
- Nee, echt een verrassing was het niet, dat Mafia 2. Ik voel me eigenlijk een beetje een soort profeet, want na de E3 liep ik te blèren dat Mafia 2 de shit zou worden en vervolgens werd die titel op de Gamescom de 'game van de show' van zo'n beetje de halve wereldpers. Niet dat ik daar invloed op heb, maar laat me nu effe genieten van dat gevoel ja!?
- Wouter die aan het knikkebollen was bij de Mafia 2-presentatie. Ik bedoel, we hebben het hier toch niet over een uitbreiding van De Sims ofzo!?





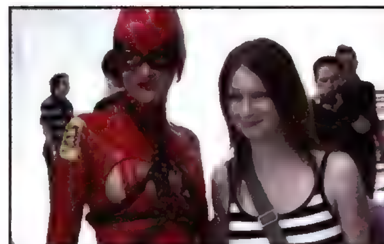
OPVALLEND

- Wat was de airco van de Kölnmesse bizar goed zeg! Dik 200.000 zwetende gamers, een miljoen pods en buiten een klamme 39 graden, maar binnen was het keurig 21 graden. Dat noem ik pas een prestatie!
- Na honderd miljard T-shirts als goodie gekregen te hebben, werd ik in Duitsland verrast door de beste goodie op een gamebeurs ooit: een mini deodorant busje! Weg met die zweetgeur!
- Battlefield: Bad Company 2. Die gasten beweren dat ze de beste multiplayer game in handen hebben. Toegegeven; die game wordt volgens mij best aardig, maar waarschijnlijk zegt Modern Warfare 2 ze niets.
- Hoe krijgen al die Duitse gasten het voor elkaar om hun (niet eens altijd lelijke) vriendin mee te nemen naar een gamesbeurs?
- Veel PU-lezers op de beursvloer!



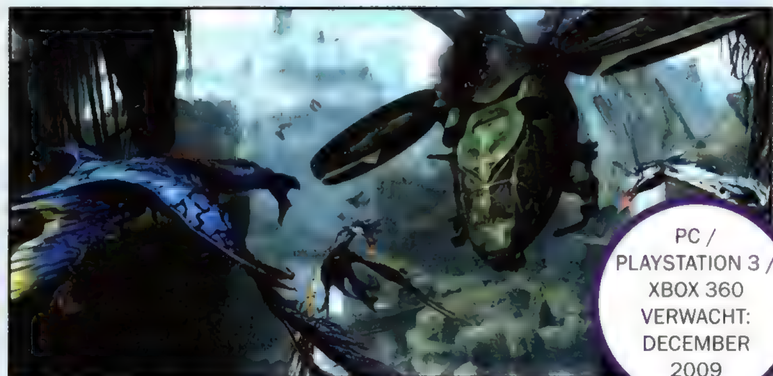
LEKKERSTE BOOTHBABE

Ik heb bijna geen boothbabes gezien. Het waren gewoon kinderen met gameshirtjes zonder neptieten en al helemaal geen opgespoten lippen, korte rokjes of geile blikken. Nee, daarvoor zijn we toch echt bij de verkeerde beurs. Ik heb wel een of ander raar wijf gezien in een duivels pakje waar de tieten een beetje uitpuilden. Met wat goede wil zou je dat nog wel 'lekker' kunnen noemen. Maar dan wil ik liever niet weten wat voor kop er onder dat masker schuilgaat.





JAMES CAMERON'S AVATAR: THE GAME



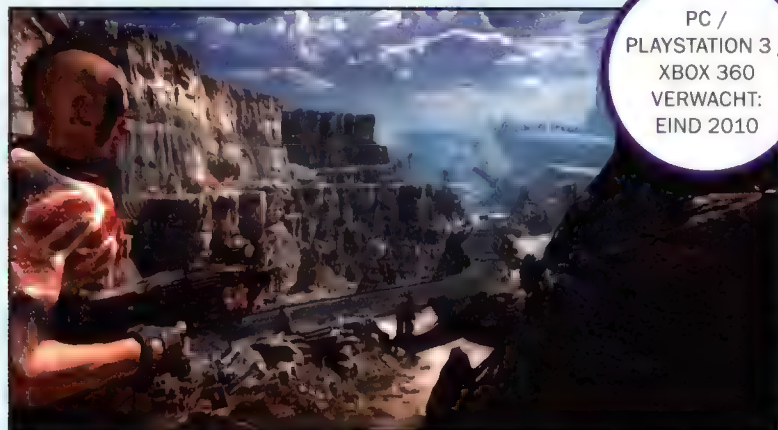
PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 VERWACHT: DECEMBER 2009

James Cameron's Avatar wordt als film DÉ blockbuster deze winter. Avatar: The Videogame wordt dat niet. Toch is Ubisofts actiegame geen slappe licentiegame maar een compromis. Zo episch als de film wordt het natuurlijk nooit, maar de oppervlakkige schietactie sluit toch wat geforceerd aan bij de pracht en diepgang van de film. Anyway, JJ en Jan speelden de game in 3D maar moesten daarvoor wel een speciaal gek brilletje opzetten. Alsof dat brilletje niet dolletjes genoeg was, moesten ze de game ook nog eens spelen op een 3D-televisie ter waarde van vijf dikke maandsalarissen. Het ding is, niemand in Nederland heeft zo'n televisie, dus het voelde allemaal een beetje raar. Overigens wordt de game er wel intenser op, zeker als er plots in 3D een buitenaards beest op je afkomt of wanneer je door dicht struikgewas rent. Je zit letterlijk ín de game en de actie komt uít het beeld. Dat is echt even wennen maar wel erg gaaf natuurlijk.
De game is overigens ook zonder 3D-effecten speelbaar op reguliere televisies en ziet er dan dankzij de Far Cry 2-engine zeker niet onaardig uit. We denken alleen dat Avatar: The Videogame ondanks de vooruitstrevende techniek niet de middenmoot zal gaan ontstijgen.
JAN & JJ

RAGE

RAGE markeert de terugkeer van id Software en dat zou verdorie een keertje tijd worden. Want Doom 3, Quake 4 en Wolfenstein waren toch allemaal in meer of mindere mate teleurstellend.
RAGE daarentegen is eindelijk weer eens een game waar ik opgewonden van raak. Het spel is qua schaal sowieso groter dan alles wat id Software tot nu toe heeft gedaan.
De speler is een gun for hire in een rauwe wereld na een nucleaire Apocalyps. De game heeft een open karakter waarbij een stad dienst doet als basis en vertrekpunt voor je missies.
Dit doe je racend in een buggy of muscle car die je naar eigen smaak kunt upgraden.
Je kunt je voertuig sneller maken of zwaarder bewapenen. Je mag waar je wilt racen en op bandieten jagen, meedoen aan Deathrace-wedstrijden om extra cash te verdienen, mutanten afknallen in een arena terwijl je gefilmd wordt voor een macabere televisieshow, of meer traditionele missies voltooien vanuit een eerstepersoons perspectief.
De game kent RPG-elementjes maar gaat lang niet zo diep als Fallout 3, terwijl de sfeer van RAGE wel verwijst naar Bethesda's ubergame. Id Software heeft wat te bewijzen en het lijkt erop dat de oude meesters met RAGE eindelijk weer de klim naar de top kunnen maken.
JAN

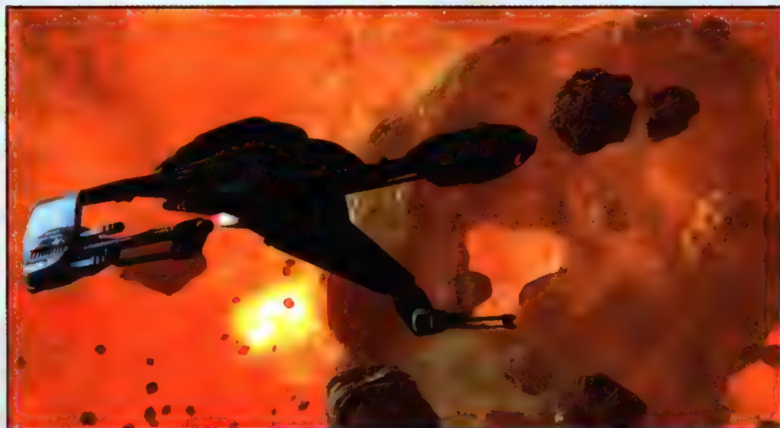
PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360 VERWACHT: EIND 2010

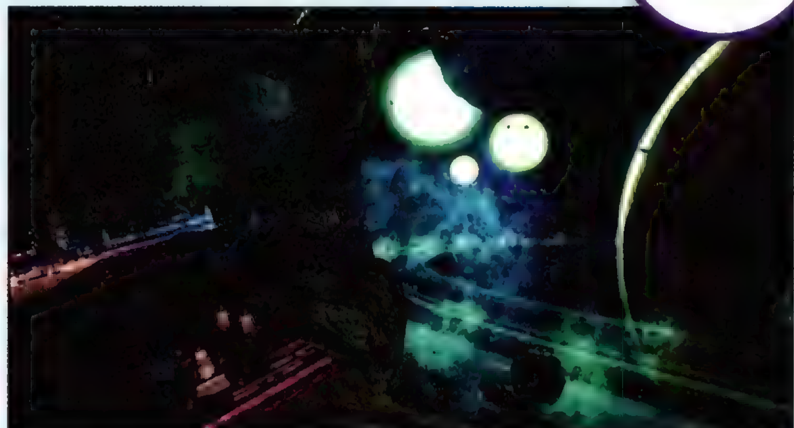


STAR TREK ONLINE

Heb je het over Trekkies, dan klinkt het alsof je het over rukkers hebt. Maar in feite zijn deze beste mensen zeer veeleisende liefhebbers van pure science-fiction.
De mensen van Cryptic Studios hebben zich met het ontwikkelen van Star Trek Online dan ook heel wat op de hals gehaald.
Jawel, je kunt straks de kapitein zijn van een Federation of Klingon Defense Force schip ten tijde van de 25ste eeuw, terwijl de oorlog tussen de bobbelhoofdige Klingons en de in strakke pakjes gehulde mensen nog druk aan de gang is. Het feit dat je dus echt een captain bent, daar ligt de nadruk op in Star Trek Online. Niet alleen de leiding nemen over je crew (maximaal drie officieren tegelijk) tijdens space-battles en het leiden van away-teams naar onverkende planeten hoort bij je takenpakket, ook diplomatiek en research zullen een belangrijk deel van deze MMO-ervaring uitmaken. Daarnaast kun je je spaceship customizen als een dolle, en natuurlijk vallen er de nodige skills en abilities te verdienen, voor zowel jezelf als je officieren.
De manier waarop je je door de ruimte verplaatst, door middel van een als rooster ingedeelde warpspace, vond ik best indrukwekkend. Niet alleen kun je genieten van prachtige kleuren (paarse nevels en roodgloeiende planeten) en lichteffecten, de immense schaal ervan dwong ook respect af. En dat mag ook wel, want het zal me niets verbazen als straks een shitload aan kerels, Trekkies of niet, zich in deze wereld gaat begeven.
WOUTER

PC VERWACHT: 2010







DE GAMESCOM VOLGENS WOUTER



FAVO DUITSE STAD
Berlijn. De enige stad in Duitsland waar de Wansmaak nog niet helemaal is toegeslagen.
FAVO DUITS ETEN
Ik houd niet van worst, noch van vlees met een droge korst erom heen. Dus kan me niets bedenken…
FAVO DUITSE ARTIEST
Chris Liebing!
KEULEN OF LEIPZIG
Keulen, sicherlich! Leipzig is dood en daar ruikt het ook naar.
WAT WAARDEER JE IN DE DUITSER
Hun gevoel voor humor. Haha, nee grapje!
OMSCHRIJF DE DUITSE GAMER
Lang, pluizig haar in een staart, zwart t-shirt en foute schoenen. Of zwaar emo, tot aan het griezelige toe.



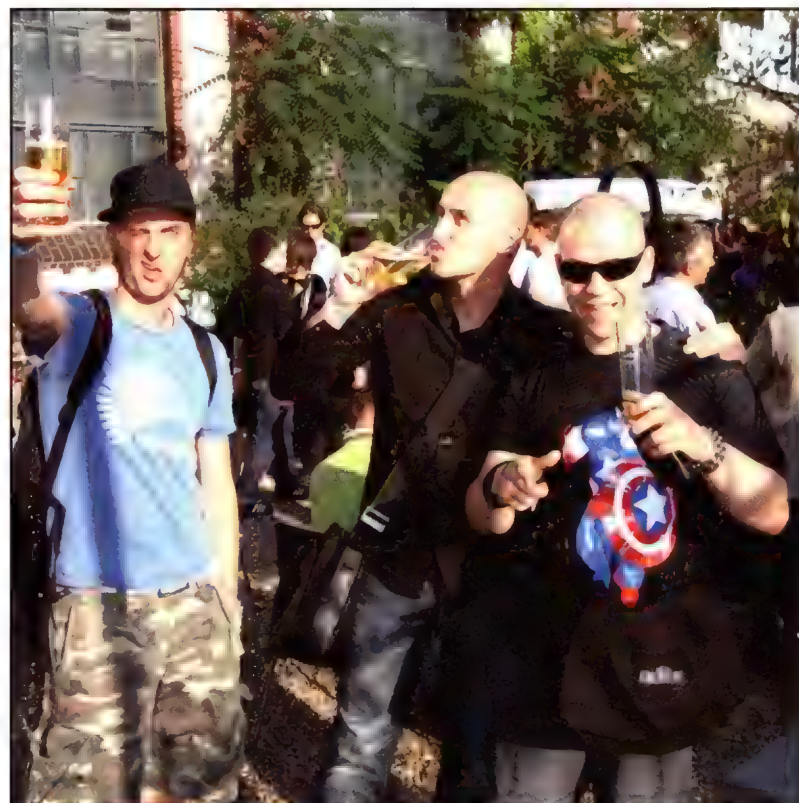


VERRASSING VAN DE SHOW

Sony had toch nog de meeste verrassingen, ondanks dat die van de PS3 Slim een beetje verneukt was door dat verachtelijke internet (bezoek PU.nl dagelijks iedereen!).
Niet dat ik er zelf veel mee ga doen, maar ik sprong nog het meest op van de aankondiging van de Digital Reader, een appje waarmee je comics op je PSP kan lezen. Ik zal ze gewoon in papieren vorm blijven checken, maar ik heb dan ook een creditcard en het geduld om al die boekies over de hele wereld te bestellen. Heb je dat niet, dan zijn Digital Comics een uitkomst!

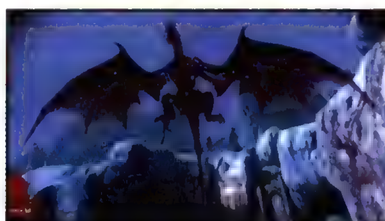
NOG EEN BEETJE GEFEEST?

Het voedsel en de verschillende bieren die we na de Sony persconferentie naar binnen konden werken, waren meer dan prima. Daarna ben ik met Maarten nog naar een feestje op het dak van het Microsoft-kantoor in Keulen geweest. Ze hadden daar een show genaamd Gamehotel waarin allerlei mensen uit de industrie geïnterviewd werden en dat was best interessant geweest, ware het niet dat de blonde baklap en ik ons eigen dronken gelal een stuk boeiender vonden. Toen we eenmaal begrepen dat mensen ons weinig vriendelijk aankeken, zijn we maar een stukkie verderop weer verder cocktails gaan zuipen.



TOP 5

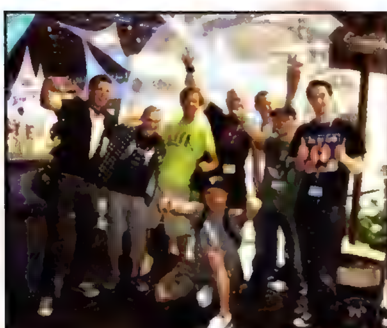
1. **Dragon Age: Origins:** Ik heb hem niet eens gecheckt, maar ik weet zeker dat het de beste game van de show was.
2. **Mass Effect 2:** De demo viel ietwat tegen omdat ze heel wat opties geblokkeerd hadden, maar ik weet wat die game in z'n mars heeft.
3. **Mafia 2:** Scripted free-roaming en toch bruut. Hoe doen ze het?
4. **Alan Wake:** Stephen King; The Game. Gotta love it!
5. **Alpha Protocol:** Die jongens van Obsidian zijn natuurlijk geen BioWare, maar ze doen hun best!





FLOP 3

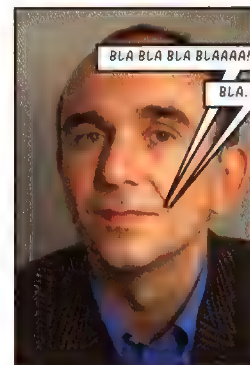
1. Ik heb net zoveel honger geleden als JJ. Ik vraag niet veel in het leven, maar voedsel heb ik nodig!
2. We hadden een stel PU.nl bezoekers kaarten voor de Gamescom laten winnen en ze kwamen ook ff een paar biertjes/cola's zuipen met mij en Maarten (zie foto). Bleek dat twee van deze knakkers, eentje van 16 en een van 17, zo'n beetje alle games die ze wilden checken niet mochten zien omdat die fucking Duitsers zulke frigide, anale spoilsports zijn. Trieste zooi, hoor!
3. Toch tot de conclusie gekomen dat er geen lekkere gamejournalistes bestaan (zie foto), op Jessica Chobot na.





DE ZOGENAAMDE 'MICROSOFT PERSCONFERENTIE'

In plaats van dat Microsoft een echte perspresentatie hield, kwamen ze met een conferentie die totaal op Lionhead gefocust was en alleen over Fable ging.
Ik snap dat deze Molyneux-show echt vette shit is voor de vele Fable-fans onder ons, maar ik ben niet zo'n groot liefhebber van deze halve RPG dus was ik nogal teleurgesteld dat Microsoft niet net zo'n presentatie gaf als Sony dat gedaan heeft. Of anders zoals die van EA; lekker onderuit gezakt de nieuwste kickaars trailers checken terwijl er tussendoor nog wat details van de betreffende games langskomen. Nee, niets van dat alles, in plaats daarvan zat ik 50 minuten naar een Powerpoint presentatie te kijken, begeleid door dat slappe, Britse geouwehoer van de grootste Fantast in de Gamesbizz. (Als Jan dit leest, krijgt hij waarschijnlijk instant moordneigingen, hihi!)



REVIEWS

TRANSFERS

Als het goed is voetbalt Sneijder bij Inter Milan en woont hij samen met die palingneukende Yolanthe. Als het goed is, is dat ook zo in FIFA 10. Want de transferperiode is natuurlijk lang en breed afgesloten en EA heeft alle tijd gehad om alle poppetjes in de juiste hempies te zetten. Persoonlijk kan ik niet wachten om met FIFA 10 aan de slag te gaan. Gek is dat, want op de redactie ligt inmiddels ook PES 2010. Ik heb hem even gespeeld en ik werd er heel eerlijk gezegd niet echt warm van.
Ik had zo gehoopt dat PES even de oren van FIFA ging wassen dit jaar, maar nee dus. De eerste indrukken zijn teleurstellend en dus gooi ik net zo lekker FIFA in mijn PS3.
Over PS3 gesproken iedereen verklaart mij hier op de redactie altijd voor PS3 fanboy.
Toegegeven, ik speel liever op de PS3 dan op de Xbox 360. Maar deze maand zat ik vooral op de Xbox 360 te genieten. Ik had namelijk van Microsoft een redeemcode voor Shadow Complex gekregen en... blader maar snel even door naar pagina 76 voor de verdere uitleg.



EMOTIONELE BELEVING

Als spelbespreker beoordeel ik het werk van andere mensen. Dat is eigenlijk best vreemd. Want zelf kan ik niet zoveel. Dus wie ben ik, om met m'n grote bek het werk van mensen die wel wat kunnen (tekenen, muziek maken, levels ontwerpen, vijanden verzinnen) af te zeiken of de hemel in te prijzen?
Dus is het niet altijd zonder schuldgevoel dat ik een game een onvoldoende of een laag cijfer toewijs. Vorige maand gaf ik de Conduit bijvoorbeeld een 45, terwijl de makers al mijn sympathie verdienen en ook hebben. Het grappige is dat ik altijd blij wordt als ik zie dat andere sites en bladen het spel een hoger cijfer geven. Want ik gun het de jongens van High Voltage zo. Ze zetten zich in voor meer adult-kwaliteit op de Wii, en dat verdient alle lof en steun. Geef het zelf dan ook een wat hoger cijfer, zou je zeggen. Maar zo werkt het niet bij mij.
Om tot mijn cijfer te komen, gebruik ik slechts één graadmeter. Namelijk het gevoel wat zich tijdens het spelen wel of niet van mij meester maakt. Laat ik het 'de emotionele beleving' van de game noemen. De enige reden waarom ik games speel. Want wat is de zin van een spel zonder de emotionele beleving ervan?
Deze maand heb ik een Spyborgs beoordeeld met een 65. Het is een cijfer dat mijn gevoel tijdens het spelen precies uitdrukt. Zo'n gevoel van, 'hmm, leuk, aardig gedaan'.
Het spel is gemaakt door Bionic Games, een beginnende studio die qua graphics, muziek en gameplay echt goed en inventief werk heeft verricht. Alleen moest ik constateren dat dat kundig vervaardigde spelletje mij eigenlijk niet zoveel deed.
Gelukkig hoef ik het ze niet persoonlijk uit te leggen.



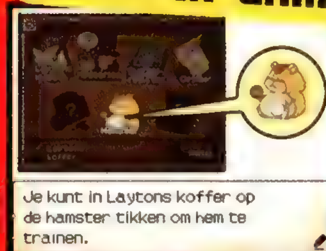
TOPSCORE



COLIN MCRAE: DIRT2

"NIEMAND, MAAR DAN OOK NIEMAND, KAN TIPPEN AAN DE KLASSE VAN DIRT2."

HAMSTER-GAME VAN DE MAAND



PROFESSOR LAYTON EN DE DOOS VAN PANDORA

"ALS EXTRAATJE HEEFT LEVEL 5 EEN PAAR MINIGAMES TOEGEVOEGD, ZOALS HET TRAINEN VAN EEN VETTE HAMSTER."

CAVIA-GAME VAN DE MAAND



G-FORCE

"DE CAVIA'S VAN G-FORCE PIEPEN EN KRAKEN ZO WEINIG MOGELIJK."

DE ROCKT TOCH NIET ZO HARD GAME



GUITAR HERO 5

"HIER OP DE REDACTIE LOOPT ONDERTUSSEN NIEMAND MEER WARM VOOR MUZIEKGAMES MET PLASTIC GITAARTJES."

WOLFENSTEIN



Het legendarische Wolfenstein keert na acht jaar afwezigheid eindelijk terug. Jan kijkt hoe goed het concept "occulte Nazi's afknallen" de tand des tijds heeft doorstaan.



Ze worden steeds opdringeriger, die mannen van Duyvis.

Ze zeggen wel eens dat Duitsers geen humor hebben. Dat het Germaanse grappenboek net zo dik is als de menukaart van de plaatselijke snackbar. En dat terwijl je over Duitsers juist wel veel grappen kunt maken.
Tijdens het spelen van Wolfenstein had ik ook vaak het idee met een grap te maken te hebben. Met een parodie op WO2-shooters, om precies te zijn.
Nu was Wolfenstein nooit een serieuze shooter, natuurlijk. Supersoldaten, Hitler als halfrobot, het stoeien met occulte zaken en vage experimenten, reusachtige vleesklompen als bosses... het was altijd al behoorlijk over de top.
Maar deze Wolfenstein gaat nog een paar stappen verder.

GROENE SLUIER

Om het geheel nog bovennatuurlijker te maken introduceert Raven Software (met de hete adem van id Software in hun nek) een mysterieuze sluierwereld genaamd The Veil. Eenmaal in deze groenwazige wereld kan bikkel BJ Blazkowicz hitpoints van vijanden zien en puzzels oplossen. Hij beschikt ook over Veil Powers waarmee hij de tijd kan vertragen en een schild kan oproepen. Sommige van de enorme wapens die je meezeult worden aangedreven door The Veil en laten je Duitsers heel handig roosteren, smelten, ontploffen en vaporiseren.
En ja, dat is erg leuk. Net als het afhakken van ledematen en het uit elkaar laten ploffen van hoofdjes.
Maar toch.

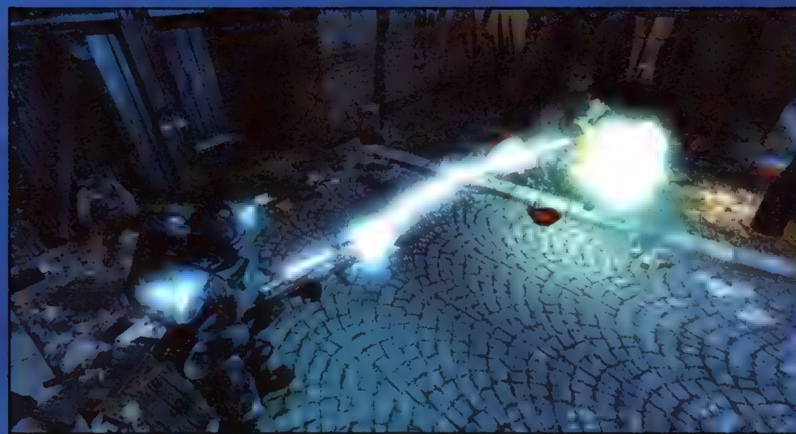
> "SLAPSTICK OP ZIJN DUITS."

TERGEND & SLORDIG

Toch is er een boel mis met Wolfenstein. Om te beginnen is de gameplay wel erg old skool. Je hebt constant het idee dat je dit honderd keer eerder hebt gespeeld.
Ronduit slecht is de AI (kunstmatige intelligentie) van de Duitsers. Dit kan en mag anno 2009 echt niet meer en zeker niet in een spel met de naam id Software op de hoes.
Wat er aan mankeert? Ik zal wat voorbeelden geven.
1) Ik schiet op een Duitse soldaat en zijn makker naast hem staat er als een zoutzak bij, zonder een spier te vertrekken.
2) Ik storm met veel kabaal een kamer binnen waarin zich twee Duitsers bevinden. Ze zien me wel maar doen me niks. Ik knal de eerste vijand neer, nummer twee doet nog steeds niks.
3) Ik storm een kamer binnen en de vijanden rennen in paniek alle kanten op waarbij ze soms, serieus, tegen elkaar aan lopen en omvallen. Slapstick op zijn Duits.
4) Mannetjes die rondjes blijven lopen.
5) Mannetjes die blijven plakken in muren.
En zo kan ik nog wel even doorgaan. De afwerking is ook slordig, trouwens.
Op de PS3 dropte de framerate af en toe wanneer er te veel soldaten in beeld kwamen. Soms bleven brokstukken van kisten in de omgeving trillen na een ontploffing. Dat soort zaken.

GROTE GRIJNS

Maar tegenover deze ergernissen staan ook veel leuke dingen.
Zo kent de game een beperkte openwereldstructuur, een soort veredelde hub eigenlijk, waarin je tussen missies door je wapens kunt upgraden, goud kunt zoeken, dorpjes kunt verkennen en met het verzet kunt babbelen.
Ook de eindbaasgevechten, en de chaos die bij dergelijke confrontaties komt kijken, leveren volop spelgenot.
Sowieso heb ik al die lompe actie, grove AI-fouten en intense shootouts met een grote grijns over mee heen laten komen. Het is grappig en vermakelijk zoals een B-film grappig en vermakelijk kan zijn.
Maar van een titel met deze statuur had ik meer klasse en niveau verwacht.


De Duitser staat er om bekend je stralend tegemoet te komen.



MULTIPLAYER

De Multiplayer is een stuk serieuzer van opzet en plaatst de Axis tegenover de Resistance. Je kunt kiezen uit drie klassen met elk een unieke Veil Power. Hier geen overdreven wapens en superkrachten maar meer subtiele extra's. De maps zijn tof en laten je diverse doelen nastreven. Wolfensteins multiplayer kon nog wel eens een sleeperhitje worden... tot Modern Warfare 2 verschijnt, natuurlijk.

CONCLUSIE

Ik heb me kostelijk vermaakt, ik heb me geërgerd en ik heb me kapot gelachen om die stomme AI. Boven alles heb ik me verbaasd, dat id Software en Raven niet een meer glansrijke comeback voor dit fenomeen hebben geregeld.


JAN

SCORE **75**

De Singleplayer duurt ergens tussen de 7 en 10 uur. De Multiplayer duurt net zo lang als je zelf wilt.

WOLFENSTEIN
PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
RAVEN SOFTWARE /
ID SOFTWARE / ACTIVISION
1 – 32 SPELERS
OUT NOW
18



PROFESSOR LAYTON EN DE DOOS VAN PANDORA

JAN KRAAKT (BIJNA) 150 PUZZELS



Jan was vorig jaar de enige die – op vier na – alle puzzels van Professor Layton & The Curious Village wist te kraken. Zelfs Jurjen was vroegtijdig afgehaakt. Jan was dan ook de aangewezen persoon om de Doos van Pandora eens grondig te besnuffelen.

Niet Advance Wars: Dark Conflict of Ninja Gaiden: Dragon Sword maar Professor Layton and the Curious Village was mijn ultieme DS-game van 2008.
Ik viel als een blok voor de sfeervolle beelden, de prikkelende puzzels en het boeiende verhaal dat me oprecht emotioneerde.
Layton was 100 keer leuker dan al die flauwe breintrainers en IQ-testjes die tegenwoordig veel te gemakzuchtig op een DS-cartridge worden gekwakt. Layton bood humor, spanning, uitdaging en passie. Dezelfde vier pijlers vind ik weer terug in het tweede avontuur van de Professor en zijn trouwe hulpje Luke.

Deze keer begint de game direct met een moord en draait alles om het mysterie van de Doos van Pandora.
Volgens de mythe zou iedereen die de doos opent, spoedig sterven. Jikes!

BONTE STOET

Het nieuwe Layton-puzzelavontuur kun je prima spelen als je Curious Village hebt gemist. Maar volgens mij is het wel leuker als je deel 1 al hebt gespeeld.
Oude bekenden maken namelijk opnieuw hun opwachting en bepaalde grapjes en geheimzinnigheden snap je alleen als je de vorige game kent.
Begin je echter als groentje aan dit avontuur, dan zul je overweldigd worden door de fraaie tekenfilmpjes, de bonte stoet aan personages en de knappe manier waarop bepaalde puzzels in het verhaal verweven zijn.
De puzzels zijn vindingrijk en prikkelend, en ook al zijn sommige raadsels slechts varianten op eerdere breinbrekers, de makers wisten me keer op keer weer te verrassen.
Er zijn raadsels met gezichtsbedrog, lastige rekensommetjes, strikvragen, doolhofpuzzels, logica-puzzels, percentagepuzzels, puzzels met figuurtjes, schuifpuzzels, en ga zo maar door.

"LAYTON BIEDT HUMOR, SPANNING, UITDAGING EN PASSIE."



HET NL VAN JURJEN?

Het was voor mij best raar om deze game te reviewen, wetende dat onze eigen Jurjen zich maandenlang uit de naad heeft gewerkt om de game volledig naar het Nederlands te vertalen. En het klinkt misschien een beetje als zelfbevlekking van het PU-kamp, maar onze Assenaar heeft puik werk geleverd.
Ik was zeer te spreken over eigentijdse zinsneden als 'helaas, pindakaas!', 'en nu opzouten, jullie!' of 'even chillen man'.
Het is dan ook een tikje jammer dat de Nederlandse stemacteurs in de filmpjes (jawel, ook de gesproken dialogen zijn in het NL) wat stijfjes overkomen.
Maar na een tijdje was ik daar wel aan gewend en werd ik helemaal opgezogen door het verhaal van de game.
Voor mensen die de game graag in het Engels willen spelen is het jammer dat die optie ontbreekt, maar het went snel om de game in het Nederlands te spelen.
En de vertaling doet zeker geen afbreuk aan het overdadige spelplezier dat deze topgame levert!

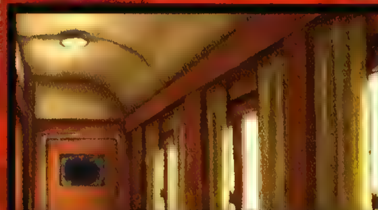


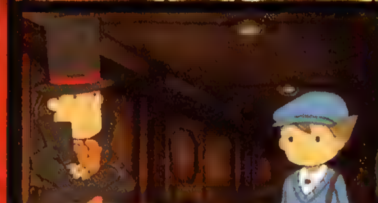


Voelt toch raar, onderschriften verzinnen voor een spel dat ik zelf vertaald heb.

EEN VETTE HAMSTER

Als extraatje heeft Level 5 een paar minigames toegevoegd, zoals het trainen van een vette hamster, het in elkaar knutselen van een camera en het mixen van kruidenthee. Deze onderdelen hebben zijdelings met verhaal te maken en bieden puzzelfans behoorlijk wat extra uitdaging. Vooral de uitdaging om iedereen die er in het spel om vraagt de juiste thee te bezorgen is er eentje om dorst van te krijgen.





Jurjen: Ik maak me nu al zorgen over de vertaling van de volgende titel in de Layton-serie. Die is namelijk in Japan al uit, en heet 'The Devil's Flute' ;-)





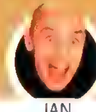
Jurjen: En nee, de titel 'Doos van Pandora' is geen flauwe seksgrap van mij, maar de enige juiste vertaling van 'Pandora's Box'.

SPANNENDE REIS

Een groot voordeel ten opzichte van het vorige deel is de afwisseling van locaties. Layton en Luke reizen per trein en doen onderweg verschillende plekken aan, waaronder een gezellig plattelandsdorpje en een spookachtige stad met een kasteel waarin een vampier schijnt te wonen. De trein zelf is trouwens ook al een prachtige setting op zich, met zijn luxe wagons en al die kleurrijke passagiers. Het spel geeft het gevoel dat je zelf op reis bent, met Luke, Layton en de briljante puzzels als je trouwe reisgenoten.

CONCLUSIE

The Curious Village was zilver, de Doos van Pandora is goud. Meer puzzels, leukere puzzels, een spannender verhaal, meer sfeer en humor en een prachtige afwerking. Dit zou zo maar eens dé DS-game van 2009 kunnen zijn.



JAN

SCORE 90

Hier ben je dagen, zo niet weken mee zoet. En dan heb ik de koddige minispelletjes en de extra downloadbare puzzels nog niet eens meegerekend.

PROFESSOR LAYTON
EN DE DOOS VAN PANDORA
LEVEL 5 / NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW



FIFA 10

POWER UNLIMITED GOLD

JJ GENIET VAN 360° DRIBBLING

Kon FIFA 09 nog beter? Na zo'n fantastisch deel kan het vervolg toch alleen maar tegenvallen? FIFA-junk JJ sloot zich op en kwam na een weekend spelen met het antwoord waar velen op wachten.



Op voorhand had EA al aangegeven dat ze het wiel in FIFA 10 niet opnieuw uit wilden vinden. Ze gaven aan dat ze 70% van de game hetzelfde zouden laten en daar 30% vernieuwing, of beter gezegd verbetering, aan zouden toevoegen. Nou ben ik niet zo goed in percentages en heb ik ook niet lopen tellen, maar ik moet na 48 uur spelen toch concluderen dat EA woord heeft gehouden.



Heb jij veel FIFA 09 gespeeld, dan pak je FIFA 10 namelijk zo op. De basis van de game is dus inderdaad hetzelfde. Maar natuurlijk viel er nog genoeg te tweaken aan FIFA 09, en dat heeft EA dan ook gedaan.

Om het overzichtelijk te houden heb ik de verbeteringen/aanpassingen gesplitst in 'verdedigend' en 'aanvallend'. Zodat je straks precies weet waar je op moet letten/trainen om iedereen weer klop te geven.

AANVALLEND

- De beste aanvallen zet je nog steeds op door met de L-button de passer na de pass naar voren te sturen en zo een 'man meer'-situatie te creëren. Omdat de verdediging echter minder diep staat en beter stoort, wordt dit wel lastiger.
- Corners neem je nu van dichterbij zodat je er meer mee kan. Ze draaien ook stukken beter in of uit.
- 360° Dribbling met de linker analoge stick geeft je de kans om de bal dicht bij je te houden en jezelf beter vrij te spelen voor een schot. Oefen veel met deze dribbels, want je kunt er dit keer echt mee scoren.
- De keeper gooit veel sneller uit.

"ALS JE WINT, BEN JE GEWOON DE BETERE SPELER!"

- Vrije trappen kunnen snel genomen worden, voor het verrassingseffect. Vreemd genoeg kan dit niet als je vlak voor het strafschopgebied staat.
- Schieten vergt nu meer precisie, waardoor je niet meer het idee hebt dat er '5 soorten goals' mogelijk zijn.
- Verget na een schot niet door te lopen, want de keeper laat in FIFA 10 de bal wel eens los.
- Schieten is lastiger geworden in de zin van dat je beter moet mikken. Daartegenover staat dat keepers harde ballen soms loslaten en je de bal met 360° Dribbling beter klaar kunt leggen.

VERDEDIGEND

- Flankspelers zijn nog steeds irritant snel, maar de schouderduw zorgt er nu voor dat je een extra wapen hebt om iemand van de bal te spelen. Zorg dan ook voor fysiek sterke verdedigers.
- De verdediging staat eindelijk niet meer zo dicht tegen de middellijn aan, wat je minder vatbaar maakt voor snelle counters. Maar dat werkt dus twee kanten op.
- Je kan nu voor de aftrap van de wedstrijd meteen



Zo'n kale knikker moet ergonomisch gezien toch wel wat voordeel opleveren tegenover zo'n stervende zwaan op je kop.

VIRTUAL PRO: KINDERACHTIG, MAAR O ZO LEUK

De Virtual Pro Mode biedt je de mogelijkheid je eigen gezicht te plakken op een speler die je vervolgens ergens opstelt in een team naar keuze. Zodat je bijvoorbeeld 'zelf' met Real Madrid kunt meeballen.
In eerste instantie vond ik dit nogal corny. Ik hou van realisme en omdat je zelf op skillniveau 69 begint, loop je nogal in de weg in een team met echte sterren (80+ niveau). Maar toch, toen ik het eenmaal had uitgeprobeerd, bleek het toch wel erg verslavend om m'n level hierin op te krikken.
Ik liet mezelf met PSV een hattrick scoren tegen AZ, en dat voelde toch wel lekker hoor.
Uiteindelijk spelen we die shit om dat soort dromen waar te maken, toch?

MIJN VIJF TOPTEAMS

- ***Barcelona.*** 360° Dribbling zorgt er voor dat je met 4-3-3 goed de vleugels kunt pakken. Barca is bovendien flink snel, heeft een goede verdediging en Ibrahimovic in de spits.
- ***Real Madrid.*** Tja, als je Kaka en Ronaldo in de voorhoede hebt lopen en Benzema in de spits, ben je aanvallend. Alleen die verdediging... is dus niet overpowered.
- ***Oranje.*** Vijf sterren en loeisnel. Qua fysiek wel wat minder en fysiek is dus heel belangrijk in FIFA 10. Maar als je skills hebt...
- ***Inter Milaan.*** Verdedigend

HOT & NOT

HOT
- Oranje zit er in! Met de juiste namen.
- 360° Dribbling zorgt ervoor dat je de bal beter bij je kunt houden voor het korte werk. Dribbelen is weer terug in FIFA!
- Eindelijk vinden er onverwachte blunders plaats in het strafschopgebied. Je krijgt dus soms nog een tweede kans.
- 'Vijf sterren'-teams als Real Madrid, Barcelona, Chelsea en Inter zijn nog steeds beduidend sterker dan de teams met minder sterren. Echter, je kunt nu online aangeven of je deze topteams wilt ontlopen.
- Je kunt de keeper echt omspelen.
- Het opzetten van vrije schoppen en corners is cool. Je kunt ze echter niet online meenemen in ranked games.
- Eindelijk kun je bij hoekschoppen kiezen wie 'm gaat nemen zonder het menu te hoeven openen.
- Verdedigers trappen een bal echt weg als ze onder druk staan. Realistisch!
- In mijn versie zat geen Nederlands commentaar. Heerlijk! Mogelijk dat je dit wel kunt downloaden later.
- Practice Mode nu ook met corners, spelsituaties etc. Perfect om te oefenen.
- Management Mode zit er weer in, niks voor mij, dus niet getest, wel met nieuwe aanpassingen.

NOT
- Ajax heeft meer sterren dan AZ... Hallo, wakker worden, daar bij EA!
- Je krijgt achievements voor het opstarten van een spelmode. Zijn we debiel of zo?
- Nog steeds tikt een speler de bal over de achterlijn als je hem gewoon kort en laag wilt terugleggen op een instormende collega in het strafschopgebied. Dit is nu al drie jaar zo!
- Sprinters zijn online waarschijnlijk toch weer te sterk als je de skill met de rechter analoge stick goed begrijpt. Die geeft namelijk een flinke boost, vergelijkbaar met FIFA 09.
- 10 tegen 10 neemt geen prominente plaats meer in.
- De AI van de keeper is soms nog wat raar en hoewel de AI van het team verder goed is, vergeten ze soms wel voor de hand liggende openingen.
- De woorden Ultimate Team zitten wel in het spel, de gameplay zelf niet. Die moet je dus downloaden.



De wedstrijd kon pas beginnen nadat het eerbetoon aan Michael Jackson was afgelopen.



mandekking toepassen. Pas daar wel mee op, vooral online, want als iemand skills heeft is hij er zo langs omdat je dicht op de te dekken speler staat.
- De sliding werkt minder goed, maar resulteert ook minder snel in geel. Je krijgt de bal na een sliding niet automatisch, je moet eerst nog opstaan, net als in het echt.

TOEVALSFACTOR
Een beetje FIFA-speler zal zien dat met deze aanpassingen een groot deel van de problemen/fouten in FIFA 09 is opgeruimd. En dat resulteert in een footie die zeker uitdagender is geworden dan zijn voorganger.
Zowel de verdedigers als de aanvallers hebben meer tools gekregen om te presteren. En dat kan maar één ding betekenen. De toevalsfactor, waar de FIFA-haters zich altijd zo aan ergeren, is nog verder teruggebracht.
Als je in FIFA 10 wint, ben je gewoon de betere speler!

ijzersterk en nu ook met lekker snelle aanvallers.
- ***Liverpool.*** Torres blijft de man en Gerrard erg sterk met 360° Dribbling aan de bal. Omdat schoten uit de tweede lijn dit keer belangrijker zijn, is hij ook erg fijn om mee te spelen.



Ach ja, zo zijn de voetballers bij ons op de redactie ook begonnen. En geëindigd.

CONCLUSIE
Hulde aan EA, dit is tweaken met een hoofdletter T. De basis van FIFA 09 is gebleven en er zijn enkele elementen aan toegevoegd. Elementen die allemaal zorgen dat de game nog beter en uitdagender is geworden. Ook in 2009/2010 is mijn sociale leven dus weer naar de klote.

JJ

SCORE 93

We kunnen weer een jaar vooruit!

FIFA 10
PLAYSTATION 3 / XBOX 360 / PC
EA
1 - 20 SPELERS
OUT NOW





GUITAR HERO 5

JEROEN GAAT – ZUCHT – WEER EENS ROCKEN

Een nieuwe maand, een nieuwe Guitar Hero. Of is dat iets te overdreven? Toen Guitar Hero 5 binnenkwam op de redactie, hing het plastic gitaartje in ieder geval nog bij Jeroen om de schouder vanwege de vorige game in de serie. Dus kon deze virtuele rocker meteen gaan kijken wat er nieuw was in de vijfde Guitar Hero.

Nee, ik ben geen diehard-fan van de serie. Evenmin ben ik een fenomenaal speler, want ik schakel steevast een tandje terug als het einde van de Career Mode in zicht is.
Toch kun je me gerust een liefhebber van de Guitar Hero-games noemen. Ik vind het leuk om te doen, en blijf het leuk vinden. Of misschien moet ik zeggen dat ik het leuk blééf vinden. Want nu ik in een jaar tijd vijf verschillende Guitar Hero-games voor mijn kiezen heb gekregen, is voor mij de lol er eigenlijk wel vanaf. Ik speelde de versies Metallica, Greatest Hits, Band Hero, Van Halen en nu dus nummertje 5.
Oké, die Van Halen-versie hebben de heren van Activision maar even on hold gezet in Europa en in Amerika krijg je hem zelfs gratis als je Guitar Hero 5 pre-ordert.
Maar zelfs al laten we die Van Halen buiten beschouwing, dan hebben we het nog over vier wel érg soortgelijke games die in hetzelfde jaar verschijnen.

> **"OVERVOERD, ZO VOELEN WE ONS."**




Goh, wat zou Kurt hier trots op zijn geweest!

VEEL TE VEEL

Het is te veel, veel te veel, al die Guitar Hero-games in één jaar tijd. Zeker als je kijkt naar de vernieuwing die wordt doorgevoerd. Die is er niet of nauwelijks. Je betaalt telkens voor weinig meer dan een nieuwe tracklist. Die nieuwe tracks hadden ze wat mij betreft net zo goed als downloadable content kunnen aanbieden. Dan had je tenminste nog zelf je favoriete nummers kunnen kiezen en zit je niet vast aan – naar mijn smaak – rotzooi als The Beastie Boys.
Als advocaat van de duivel kun je stellen dat al die verschillende edities voor verschillende doelgroepen zijn bedoeld. Maar dan geloof je wel heel erg in het PR-praatje. Want laten we eerlijk zijn, de tracklists zijn niet voor niets zo divers mogelijk gehouden. Zo kan immers iedereen genieten van de game.
En Activision denkt heus niet 'hoe meer zielen, hoe meer vreugd'. Ik vermoed eerder dat ze denken 'hoe meer zielen, hoe meer geld'.

HAMBURGER

Is Guitar Hero 5 dan slecht? Nee, integendeel. Hij is namelijk erg goed, en er zitten een paar vette tracks bij. De Party Play laat iedereen met een druk op de knop meedoen, en is dus een welkome aanvulling. De VS-stand is uitgebreider dan ooit. Handig is ook de mogelijkheid om tegen betaling de totale tracklist van World Tour en Greatest Hits op je harde schijf te plempen.
Maar hoe leuk dit soort extraatjes ook is, in de kern krijg je gewoon weer hetzelfde gerecht voorgeschoteld. Dat gerecht waar jij misschien net als ik je buik ondertussen wel vol van hebt.
Het is alsof je een jaar lang elke dag een hamburger gaat eten.
De ene keer is het een Big Mac, de ander keer een Cheeseburger en een dag later ga je voor een Quarter Pounder. Ze hebben allemaal een andere naam maar op een gegeven moment komen ze gewoon je strot uit.
Hetzelfde geldt voor de Guitar Hero-spellen. Hier op de redactie loopt ondertussen niemand meer warm voor muziekgames met plastic gitaartjes. Zo overvoerd voelen we ons. En als Activision zo doorgaat, zal het vast niet lang duren voordat de massa met precies hetzelfde gevoel blijft zitten. ✪


Dit soort plaatjes doet onze stylus groeien van verlangen naar de DS-versie.


Bij Activision zijn ze duidelijk niet vies van een beetje Cash.

DE ROCK BAND-METHODE

Volgens ons was het beter geweest als Neversoft de Rock Band-methode had gevolgd. Gewoon twee games uitbrengen, en dan de focus leggen op downloadable content. Gewoon toffe tracks of vette albums binnenhalen en online verkopen. Laat de spelers zelf maar beslissen wat ze willen, en vooral wat ze niet willen. Dan kan men achter de schermen werken aan nieuwe initiatieven of een geheel nieuwe game. In plaats van de markt te overspoelen met telkens weer dezelfde games.

CONCLUSIE

Guitar Hero 5 is precies dezelfde hamburger die je vorige week en de week ervoor at, maar dan met een extra blaadje sla, een plakje Goudse kaas en een nieuw sausje. Krijg je maar geen genoeg van die hamburgers, dan gaat deze er vast ook nog wel in.


JEROEN

SCORE **77**

The usual, met een dagje stevig doorpielen ben je door de Career Mode, vervolgens kun je natuurlijk online of met vrienden thuis verder rocken.

GUITAR HERO 5
PS3 / XBOX 360
NEVERSOFT / ACTIVISION
1 – 8 SPELERS (ONLINE)
OUT NOW





WET

STEVEN HOUDT HET DROOG

Bethesda is tegenwoordig meer dan ontwikkelaar van hoogstaande RPG's. De Amerikaanse studio timmert hard aan de weg om ook een uitgever van formaat te worden. Naast de potentiële topper Brink hebben zij ook Wet onder hun hoede genomen. Of dit een goede zet is geweest? Steven wilde zich wel even in de kwestie verdiepen.



Het is ook niet slim een vrouw te storen in haar 'rode periode'.



Toch schijnt de vrouw van Ed een nog groter gevaar op de weg te zijn.

Dat we allemaal van games houden spreekt voor zich. Anders zou ik deze pagina's niet vullen met gelul over videogames, en zouden jullie het niet lezen. Maar naast games heb ik ook een grote liefde voor muziek en films. Ik wil met name wat bruggetjes maken naar films om het één en ander duidelijk te maken over Wet.
Dan hebben we het later wel over de gameplay.

BASTAARDKIND

Voor Wet is overduidelijk inspiratie geput uit bepaalde films van bepaalde regisseurs. Wat stijl betreft, zou je de game het beste kunnen beschrijven als het bastaardkind van Quentin Tarantino en Guy Ritchie, een vergelijking die ik vooral maak vanwege films als Kill Bill en Snatch. Stoere stereotypen, een opvallende drukke grindhouse-presentatie (niet de film, het genre), ondersteund door lekker rappe en punky psychobilly-tunes.
Mocht dit alles je niets zeggen: het komt erop neer dat de hoofdrol wordt gespeeld door een stoere chick met guns en een samuraizwaard, dat het beeld soms vervaagt alsof de game op een twintig jaar oude videoband staat, en dat de actie wordt ondersteund door rock 'n roll muziek op speed.

FRIKADEL

Maar het is nog een hele kunst dit sfeertje goed en overtuigend neer te zetten. De plank wordt ook wel eens misgeslagen, bewijzen films als Smokin' Aces en Crank, die heel hard proberen hip en stylish te zijn, maar daar jammerlijk in falen.
Ook Wet weet niet volledig te overtuigen wat betreft de personages en stijl. Maar dat betekent gelukkig niet dat het resultaat rampzalig is.
Films als Smokin' Aces en Crank kan ik immers ook goed hebben op een zondagmiddag, onder het genot van een kater en een frikadelletje.
De gameplay van Wet deed me vooral aan frikadellen denken, dus geen haute cuisine maar toch eigenlijk best lekker.
Om eindelijk ook maar eens een vergelijking met een game te maken: de gameplay van Wet deed me denken aan Stranglehold, de John Woo actiegame die over-de-top moves uit films als Hard Boiled achter jouw controller plakte.

"WET WEET NIET VOLLEDIG TE OVERTUIGEN."

MIJN SCHEDE? JE KAN M'N RUG OP!

ACROBATISCHE MOVES

Heldin Ruby kan schieten en hakken met haar zwaard, maar heeft ook een aantal acrobatische moves tot haar beschikking. Je kunt bijvoorbeeld slides maken op je knieën, langs muren lopen of door de lucht duiken.
Als je tijdens deze capriolen gaat schieten treedt het voorspelbare slowmotion-effect in werking, en kun je met één gun richten terwijl jouw andere hand onder controle van de auto-aim valt. Gaandeweg krijg je nieuwe skills, zodat je bijvoorbeeld ook je zwaard kunt gebruiken tijdens de 'knee slides'. Sommige levels bieden daarbij nog wat speciale mogelijkheden, je kunt dan bijvoorbeeld rennen en knallen vanaf de motorkappen van auto's die over de snelweg razen.
Dit soort dingen kan echter niet verhinderen dat de game na verloop van tijd nogal in herhaling valt, en dat de kwaliteit van het spel ernstig achterblijft bij die van de voorbeelden uit de filmwereld.

RUBI VISION EN RAGE

Naast de voorspelbare slowmotion-effecten zijn er nog twee gameplay-clichés opgeduikeld. Rubi Vision maakt duidelijk welke elementen van de omgeving interactief zijn, zoals railings om aan te hangen of vlaggenstokken om aan te slingeren, terwijl Rage resulteert in een rood, zwart en wit beeld, vergezeld door chaotische muziek en veel opspattend bloed. Het Rage-effect doet zijn intrede nadat Rubi voor het eerst een kledder bloed in haar gezicht krijgt, maar dit element wordt verder niet verklaard en maakt daardoor een wat geforceerde indruk.

CONCLUSIE

De setting is behoorlijk cheesy. De actie is leuk maar oppervlakkig en technisch niet altijd even netjes. Het flinterdunne verhaal wordt slecht verteld en de graphics weten evenmin te imponeren. Gek genoeg levert het totaalplaatje nog best wat vermaak, er verscheen af en toe zelfs een grote glimlach op m'n gezicht.



STEVEN

SCORE 70

Je bent er wel even mee bezig, maar door de nogal repetitieve actie is de replay value nihil.

WET
XBOX 360 / PS3
ARTIFICIAL MIND AND MOVEMENT / BETHESDA
1 SPELER
OUT NOW

18





MURAMASA THE DEMON BLADE

JURJEN GEBRUIKT TWEE ZWAARDEN

Muramasa is geen Italiaans toetje maar een minstens zo heerlijke hybride van een vechtspel, platformer en RPG, verpakt in beelden om je vingers bij af te likken. Jurjen liet zich deze Japanse mix goed smaken.

Aangezien 3D meestal staat voor doorsnee, en open werelden moeilijk nog veel opener kunnen worden, is het soms een verademing weer eens een ouderwets sterke 2D-game te kunnen spelen. Muramasa: The Demon Blade is zo'n ouderwets sterke 2D-game. Het bevat dan ook aardig wat van de voordelen die een 2D-game ten opzichte van een 3D-game kan bieden.

SCHILDERACHTIGE BEELDEN

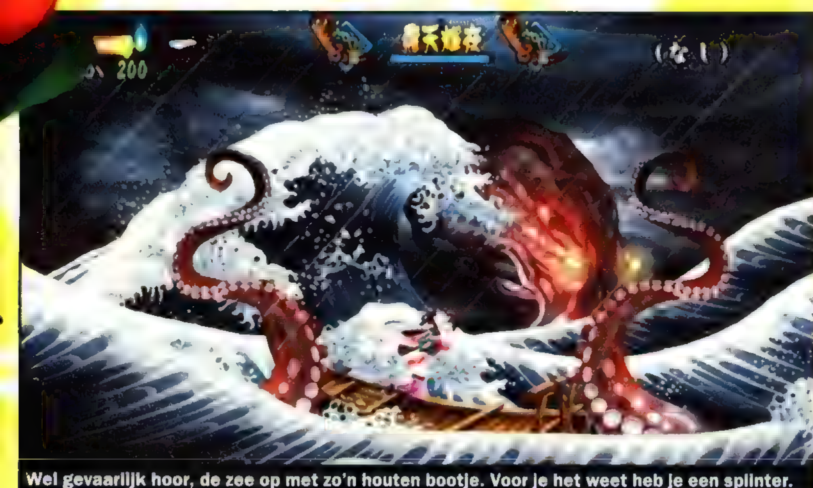
Allereerst ziet de game er adembenemend mooi uit, zelfs of juist vooral op zo'n grote HD-tv.
Ook je Xbox-vrienden zullen zich vergapen aan die geweldige, schilderachtige beelden, met kleuren die op toverachtige wijze veranderen terwijl je je voortbeweegt.
Veel organische elementen zijn kunstig uitgewerkt en geanimeerd, zoals de bergbeekjes die grillig golven en de transparante mist- en kleurvlagen die in veel omgevingen de toon zetten.
Bereik je opeens een verstild winterlandschapje met sneeuw die bijkans paars opgloeit, dan smoort je de adem in de keel en denk je onverhoeds: wat is het hier mooi.



Uiterlijk speelt zo'n grote rol in Muramasa dat zelfs de vogels Andrélon Styling gebruiken.



"OM JE VINGERS BIJ AF TE LIKKEN!"



Wel gevaarlijk hoor, de zee op met zo'n houten bootje. Voor je het weet heb je een splinter.

PIXELPERFECTE CONTROLE

Ook de gameplay put kracht uit de mogelijkhedenscheppende beperking tot twee dimensies.
Of je nu hebt gekozen voor het mannetje of het vrouwtje, je personage kapt en hakt zich strak, sierlijk en onder pixelperfecte controle door je belagers, in platformachtige omgevingen die – à la Metroid en Castlevania - gezamenlijk een enorme spelwereld vormen.
Het kappen en hakken doe je met een groeiend aantal zwaarden, waarvan je er telkens twee tegelijk kunt vasthouden en gebruiken. Regelmatig van zwaard wisselen is van belang, aangezien die dingen kunnen breken en bepaalde zwaarden nodig zijn voor de meest krachtige moves en combo's.
Er zijn een dikke honderd zwaarden te verzamelen, sommige krijg je min of meer vanzelf in handen, andere zul je zelf moeten smeden in een menuutje.

HERHALEND

Bij veel lezers zullen de vingers ondertussen wel jeuken, maar pas op, want het is niet alles goud wat er blinkt in Muramasa.
Hoe onwaarschijnlijk het ook klinkt wanneer je pas aan het spel bent begonnen: eenmaal gewend aan de schoonheid van de omgevingen, wordt het gebrek aan spannende en inspirerende situaties node gemist.
Het vechten met groepjes vijanden voelt al snel herhalend, terwijl de nogal schaarse en schijnbaar willekeurig geplaatste platformpjes ook weinig doen om de gameplay te verheffen. Dit wordt vooral merkbaar doordat je nogal wat heen en weer moet lopen door eerder voltooide gebieden.
Op het moment dat je voor de zoveelste keer langs hetzelfde lange stuk terug moet lopen, blijkt 2D-gameplay toch ook niet zonder nadelen: je weg verloopt elke keer exact hetzelfde, tot vervelens aan toe. ✪

JAPANS IN HART EN WOORDEN

Het spel ademt Japanse sfeer en folklore in alle facetten, en dus is het erg fijn dat in het spel gewoon Japans wordt gesproken. Natuurlijk zijn die gesproken dialogen wél in het Engels ondertiteld, zodat je het verhaal gewoon kunt volgen, maar dan zonder dat inbreuk op de sfeer wordt gemaakt door zo'n Engelstalige stemacteur. Een lovenswaardige oplossing waar spelontwikkelaars vaker voor zouden mogen kiezen.

CONCLUSIE

[illegible] gameplay leidde niet is terug te zien [illegible] passages.

JURJEN

SCORE 72

Het avontuur doorspelen kost ongeveer tien uur, je kunt dit doen met twee verschillende hoofdrolspelers, op drie verschillende niveaus.

MURAMASA: THE DEMON BLADE
Wii
VANILLAWARE / IGNITION ENTERTAINMENT
1 SPELER
OKTOBER

12

JURJEN ZET Z'N STROOIEN HOED WEER EENS OP

ONE PIECE: UNLIMITED CRUISE EPISODE 2

Ken je One Piece? Een geinige serie strips en tekenfilms die in Japan al honderden afleveringen lang populair is en langzaam maar zeker doordringt tot het bewustzijn van de Nederlandse liefhebber van dat soort dingen. Er zijn ook al aardig wat games van de serie verschenen, Jurjen speelde de nieuwste op de Wii.

Nee, ik zou mezelf geen liefhebber van de One Piece-strips of -tekenfilms durven noemen.
Ik heb een stuk of vijf afleveringen bekeken. Die waren leuk, maar ik voel weinig behoefte er meer te zien. Nou moet ik zeggen dat het kijken van tekenfilms sowieso niet meer zo aan mij lijkt besteed.

ZUCHT NAAR AVONTUUR

Gelukkig blijven videogames wel aan mij besteed. Vooral avonturenspellen.
Waar mijn aandacht bij het kijken van een tekenfilm nog wel eens verslapt, zorgt mijn zucht naar avontuur en ontdekkingen dat ik mij in een goede adventure gemakkelijk kan verliezen. Wat schuilt daar achter die waterval, zou ik die toren daar kunnen bereiken, hoe bouw ik een brug naar het volgende gebied?
Dergelijke vragen lieten mij weer helemaal opgaan in dit nieuwe One Piece-avontuur.
Eerlijk gezegd begreep ik zelfs na het (deels) doorspelen van de twee voorlopers (Unlimited Adventure en Unlimited Cruise 1) amper waar het allemaal over ging, maar ik vond het weer fantastisch.
Het is gewoon heerlijk om met negen van die mafkezen op pad te gaan en ze steeds sterker te maken.


Sorry hoor, maar dit plaatje slaat als een bezem in een biervat.

GRONDSTOFFEN

Jazeker, er zijn maar liefst negen personages om mee te spelen. Meer precies: om je knokkend mee te verplaatsen door woestijnen, ijsgrotten en andere avonturenfilmachtige omgevingen vol grappig gespuis, lichte platformactie en omgevingspuzzels.
In het begin slaan de rubberen hoofdrolspeler Luffy en zijn kornuiten als elastieken mietjes, maar de beperkte beginmoves worden gestaag uitgebreid met behoorlijk speciale en extreme vechtacties.
Je gebruikt die acties niet alleen tegen vijanden maar ook tegen bomen, planten en zo'n beetje alles wat er breekbaar uitziet. Zo verzamel je namelijk de grondstoffen die je nodig hebt om doorgangen naar nieuwe gebieden te creëren.
Je kunt ook een insectennet, vishengel, stofzuiger of pikhouweel gebruiken en die dingen upgraden om specifieke grondstoffen in bezit te krijgen.

ONVOLDOENDES

Dat zoeken naar grondstoffen moet je niet te licht opvatten. Eigenlijk draait het hele spel erom. En je wordt vaak in het ongewisse gelaten waar een bepaalde grondstof zich bevindt.
Wat betekent dat je wel eens een uurtje naar een vereist iets moet zoeken, en daarvoor ook wel eens moet teruggaan naar eerder doorlopen gebieden.
Voor mij als liefhebber van het knokkenderwijs grinden geen probleem, maar daar denken sommige journalisten anders over. Dit spel scoort op internet voornamelijk onvoldoendes.
Nou wil ik mijn privémening niet laten besmetten door opmerkingen van journalisten, maar blijkbaar is de fun van de interactieve One Piece-avonturen dus niet aan iedereen besteed.
Aan mij wel! ✪

"HET IS GEWOON HEERLIJK OM MET NEGEN VAN DIE MAFKEZEN OP PAD TE GAAN."


En dan zeggen ze dat Michael Jackson flitsend voetenwerk gebruikte.

EPISODE 1 OF 2?

Vraag me niet waarom precies, maar dit Unlimited Adventure is dus gesplitst in twee delen die met een paar maanden ruimte ertussen zijn uitgebracht. Als je deel 1 hebt gespeeld, wordt bij het opstarten van deel 2 je save-game-informatie gebruikt om behaalde levels, moves en personages van 1 naar 2 over te zetten. Je kunt deel 2 overigens ook gewoon zonder deel 1 beginnen en waarderen, zeker wanneer je net als ik weinig geeft om het volgen van het verhaal of compleet maken van movesets.



CONCLUSIE

Oké, we hebben hier niet te maken met Zelda-kwaliteit of zo, en ik kan me voorstellen dat mensen zich storen aan het relatief vele grinden en backtracken. Maar als je die dingen kunt accepteren valt er in Episode 2 heel wat fun en avontuur te beleven. Wel een beetje gaar dat het spel nauwelijks iets nieuws doet ten opzichte van Episode 1, en natuurlijk is het überhaupt erg nep dat het avontuur in tweeën is geknipt!


JURJEN

SCORE 75

Het kost zo'n twintig uur om het avontuur te voltooien. Vervolgens kun je nog tien uur klooien met spelstanden als Unlimited, Boss Rush en Versus.

ONE PIECE: UNLIMITED CRUISE EPISODE 2
Wii
GANBARIAN / NAMCO BANDAI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW
12



NEED FOR SPEED SHIFT

JJ GAAT HARD, MAAR MET GEMENGDE GEVOELENS

Na de laatste twee matige deeltjes had JJ eigenlijk niet meer zoveel 'need' voor 'speed', maar deze Shift is hem toch wel weer erg goed bevallen. Ondanks - of misschien wel dankzij - het feit dat de makers van Shift een beetje hebben afgekeken van Grid.

Waarom ik denk dat Grid als 'inspiratiebron' voor Shift heeft gediend? Nou, het spel is om te beginnen gelijk van opzet.
Het draait in deze nieuwe Need for Speed niet langer om street racen, cops afschudden of pimpen. In plaats daarvan draait alles om het stijgen op de ladder van je racecarrière.
Je begint met een 'gewone Audi' en uiteindelijk dien je de Need for Speed World Tour te winnen met de wreedst denkbare scheurijzers (McLaren F1).
Voor het zover is ga je driften in Japan, circuit racen in Europa, over ovals en urban tracks scheuren in de VS, enzovoort. We hebben het allemaal al gezien in Grid, net als die één-tegen-één-races waarin eerst de een en dan de ander start, alsook die drift tracks in dat havengebied met containers.

EIGEN DRAAI

Is Shift daardoor een slappe kopie van Grid geworden? Heeft EA ongegeneerd lopen jatten? Nee!
Ze hebben zich weliswaar door Grid laten inspireren om extreem spektakel in de juiste verhouding te mengen met een lichte simbesturing, maar daar hebben ze dan toch wel weer hun eigen draai aan gegeven.

>> "IN SHIFT IS DE CRASH DE BELONING."

Anders dan in Grid kun je in Shift bijvoorbeeld proberen subopdrachten te halen. Je verdient sterren, badges en geld niet alleen door als eerste over de streep te racen, maar kunt ook allerlei andere doelstellingen nastreven, zoals het beuken van andere wagens.
Dat houdt je bezig en zorgt voor extra spektakel, maar helemaal mijn ding is het niet.
Ik wil het liefst winnen door clean te rijden, maar als je dan ook nog een ster kan halen door vier wagens te laten tollen of een badge door 50 auto's te beschadigen, dan moet je met twee rijstijlen werken.

GROF WEGMISBRUIK

En hier ligt een beetje mijn probleem met Shift, waarbij we dus op het heikele punt van "de persoonlijke smaak" komen.
Technisch kan ik weinig op het spel aanmerken, of het moet zijn dat de wagens wat te snel driften en de crashes er soms iets te onnatuurlijk uitzien. Maar zien we dat door de vingers, dan hebben we hier toch met afstand de beste Need for Speed van de laatste jaren te pakken.
Toch, het moet je wel aanspreken, dat je constant wordt aangemoedigd om flink te beuken en races met grof wegmisbruik en/of zo stoer mogelijk te winnen.
Grid bracht spektakel, maar de crash was daar om te tonen dat je een sukkel was. In Shift is de crash de beloning.

Als je daar de lol van inziet, als je gewoon lekker ruig wilt scheuren en rammen, dan is dit jouw racer om de feestdagen mee tegemoet te scheuren.



EA BEPAALT HOE GOED JE BENT

Bij elke racegame worstel je er in het begin mee. Moet ik wat 'assistentie' vragen bij het rijden of kan ik het wel zonder hulp af. Meestal kom je door een paar keer flink te crashen wel bij de juiste instelling uit.
Bij Need for Speed Shift gaat dat anders. Als je de game begint mag je één rondje rijden. Vervolgens bepaalt de game aan de hand van jouw skills de ideale instellingen bij de rijhulp (die je later kunt bijstellen). Voordat iedereen nu gaat roepen dat 'ie heel goed is, pas maar op. In die eerste ronde staat alle rijhulp uit, de wagen is pittig, en het circuit ken je dus nog niet.





Shift introduceert een geheel nieuw videogame-genre: de sidescrolling racer.



Goed om te zien dat de NOS ook hier weer aanwezig is.

CONCLUSIE

Shift is de beste Need for Speed sinds tijden. Het is puur mijn persoonlijke smaak die mij meer naar Forza 3 trekt. Maar de liefhebbers van spectaculair autogeweld zitten goed met Shift.



JJ

SCORE 87

Als je alles in de Career Mode wilt uitspelen, ben je langer dan een dag bezig.

NEED FOR SPEED: SHIFT
XBOX 360 / PS3 / PC
EA
1 – 16 SPELERS
OUT NOW



SOUL CALIBUR
BROKEN DESTINY

POWER UNLIMITED GOLD

Soul Calibur op de PSP? Waarom ook niet. We lieten onze meest toegewijde fighting game-speler Steven een weekje met de portable wapengevechten stoeien, en dat is 'm niet slecht bevallen.

STEVEN GAAT HAKKEN

Als ik zeg dat ik een hardcore fighting game-speler ben, bedoel ik vooral de frequentie en motivatie waarmee ik speel.
Als ik helemaal in een fighting game zit, weet ik online ook nog wel redelijk te presteren. Ik ontstijg de massa, maar het echte topniveau blijft altijd buiten bereik.
Voor echte pro's zijn Tekken en Virtua Fighter de absolute topseries, maar aangezien ik een divisie lager speel, kan ik andere series ook goed waarderen.

We zien een zwaard. We zien een wel erg strakke bikinilijn. We gaan ons dingen afvragen, maar willen het eigenlijk niet weten.



Naast Dead or Alive vind ik Soul Calibur bijvoorbeeld echt één van de allerbeste fighting game series, ook al is er de mogelijkheid om met bepaalde personages een beetje cheesy te spelen.
En laten we wel wezen, op een handheld platform als de PSP speel je toch net iets minder hardcore dan op de traditionele console.
Daarmee bedoel ik overigens niet dat de ervaring van Broken Destiny onderdoet voor - bijvoorbeeld - de ervaring van Soul Calibur IV. Want het is indrukwekkend, hoe compleet de actie en opties van Broken Destiny zijn.

"INDRUKWEKKEND, HOE COMPLEET BROKEN DESTINY IS."

ALLE BEKENDE VECHTERS

Dankzij de overeenkomst tussen de knoppen van de PSP en de PS-controller zijn alle aanvallen één op één overgezet.
Je kunt dus trappen, blokken en twee verschillende stoten toepassen om je combo'tjes te maken. Combinaties van twee knoppen (vierkant/cirkel en kruis/driehoek) kunnen voor het gemak aan de schouderknoppen worden toegewezen.
Vrijwel alle bekende vechters uit de voorgaande delen zijn aanwezig en het uitvoeren van hun moves voelt vertrouwd en werkt vlekkeloos.
Binnen de kortste keren was ik met Taki zalig aan het stuiteren en met Mitsurugi hard aan het hakken.
Broken Destiny levert geen verwaterde shit maar de échte Soul Calibur-ervaring, inclusief combo's, sidesteps, grabs en mogelijkheden je tegenstanders strategisch de ring uit te werken.
Ook op het gebied van spelvarianten is niet bezuinigd.

VERSUS MODE

Naast de Quick Match, de Training en het verhaalgedreven The Gauntlet zijn er verschillende Trials te doorlopen. Maar natuurlijk beleef je een vechtspel op z'n best in de Versus Mode.
Via een lokale WiFi-verbinding kun je vrienden of vriendinnen in het bezit van een PSP uitdagen voor een snelle en altijd weer spannende knokpartij.
Wel jammer dat je niet online kunt spelen, want niet iedereen heeft natuurlijk zomaar een vriend of vriendin met een PSP binnen handbereik.





Zijn voormalige carrière als klokkenmaker kwam Dampierre ook tijdens de gevechten goed van pas.

KRATOS EN DAMPPIERE

Kenmerkend voor de Soul Calibur-serie zijn natuurlijk de vele verschillende wapens waarmee de personages elkaar zo bekwaam bewerken.
Tweede opvallende eigenschap van de franchise is dat er vaak personages uit andere franchises in meedoen.
Het begon onschuldig met Yoshimitsu uit Tekken, om via Heihachi, Link, en Spawn uit te komen bij Stars Wars-figuren als The Apprentice, Yoda, en Darth Vader.
Naast nieuwkomer Dampierre, een Fransman met een mooie krulsnor en twee messen, is ook Kratos van de God of War-serie dit keer van de partij. Beide personages hebben leuke en interessante combo's. Ook vind ik Kratos qua stijl erg goed passen tussen het reeds aanwezige gezelschap.
Al met al zijn er 28 vechters aanwezig, en ze zijn stuk voor stuk de moeite waard. Dus ben je wel even bezig, om al die moves en strategieën in de vingers te krijgen.

CONCLUSIE

Het gemis van een online-optie wordt wat mij betreft wel goed gemaakt door de schitterende graphics, het uitgebreide rooster aan personages, de vele spelstanden, de gelikte besturing en de knappe implementatie van die ene gast uit de God of War-serie. Soul Calibur heeft de overstap naar de PSP glansrijk overleeft.


STEVEN

SCORE **91**

Broken Destiny blijft lang boeien en is altijd weer goed voor een potje tussendoor. Vooral als je (ook) regelmatig via lokaal-WiFi tegen een vriend gaat knokken.

SOUL CALIBUR: BROKEN DESTINY
PSP
NAMCO BANDAI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

16



SPYBORGS

Bionic Games is een nieuwe, relatief kleine studio. Hun eerste game heet Spyborgs, wordt uitgegeven door Capcom en verschijnt op 25 september voor de Wii. Jurjen heeft zich inmiddels een weg door de eerste levels gebeukt.



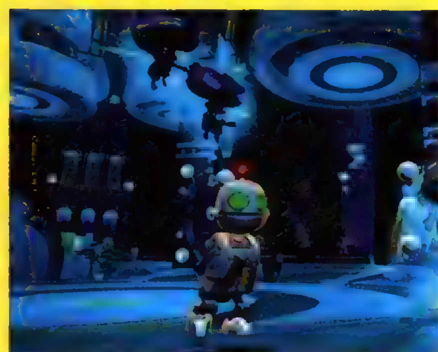
Ik heb veel hobby's maar de belangrijkste zijn games en Heavy Metal. Al heel lang, eigenlijk. Vroeger liepen die dingen wel wat meer door elkaar. Ik kan ze me nog goed herinneren, die avonden op mijn zolderkamer. Vrienden over de vloer. Reign in Blood van Slayer op vol volume maakt praten onmogelijk. In plaats daarvan spelen we Double Dragon 2 op de NES en hebben we de tijd van ons leven.
Het leuke van Double Dragon 2 was dat je met twee spelers tegelijk op pad kon om vijanden met karatetrappen, messen en fietskettingen in elkaar te beuken.
Je kon ook een straatsnol in een roze pakje grijpen om vervolgens je knie herhaaldelijk in haar gezicht te laten landen.
Maar goed, dat was 1990.
Tegenwoordig is het geluid in games te goed om er muziek doorheen te draaien.

PERMANENTE BEFLAP

De muziek in Spyborgs bijvoorbeeld, is veel te mooi en kundig gemixt om te negeren. De subtiele overflows van techno, industrial en gitaarmuziek vormen een stijlvolle achtergrond voor het zijwaarts scrollende sloopwerk dat me niet slecht is bevallen.
Nee, Spyborgs komt niet in de buurt van de glorie van Double Dragon 2, maar riep toch wel wat aangename herinneringen op aan dat spelletje.
Er zijn drie bestuurbare personages: Stinger, de über-mannelijke vuurwapenspecialist, Clandestine, een ninjavrouwtje dat met haar snelle moves en permanente beflap verdacht veel lijkt op Kitana uit Mortal Kombat, en Bouncer, een bolle robot die door zijn gedrongen lompheid vooral doet denken aan The Thing, dat oranje rotsmonster van The Fantastic Four.
Je kunt aan het begin van elk level twee van deze drie figuren kiezen, waarbij het tweede personage - als er geen vriend in de buurt is - ook door de computer bestuurd kan worden.
Vervolgens kan je avontuur beginnen, waarbij het simpelweg de bedoeling is om alles en iedereen op je weg aan stukken te beuken.

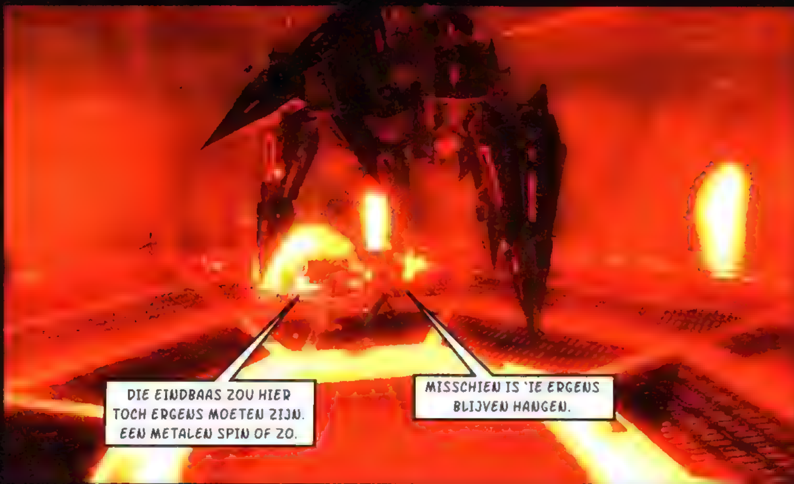
RODE DINGETJES

Dat doet inderdaad denken aan Double Dragon 2, al is Spyborgs natuurlijk wel echt een spelletje van deze tijd, en niet alleen qua muziek. Allereerst is de game in 3D. Dit betekent godzijdank niet dat je het spelaanzicht alle kanten op kunt en moet draaien, de camera volgt de actie door simpelweg met de personages mee opzij te schuiven, zodat de sfeer van een fijn, zijwaarts scrollend knokfestijn overeind blijft. Verder is er een comboteller die door blijft lopen zolang je zonder pauze dingen blijft raken. Niet alleen vijanden maar ook omgevingsobjecten als kisten en hekjes worden meegeteld, zodat je zonder veel moeite de honderd hits kunt passeren.
Die combo's maak je niet alleen voor de lol, je wordt aan er aan het eind van een level voor beloond met rode dingetjes die je kunt gebruiken om je personages te versterken met



RATCHET & CLANK
Komt je bekend voor, die cartoonachtige mechanische shit met al die fluorescerende lampjes? Doet je een beetje denken aan Ratchet & Clank? Dat kan kloppen, aangezien de voornaamste ontwerper van Spyborgs in de periode 2002 – 2006 één van de voornaamste mannen achter vier deeltjes in de R&C-serie was. Mike Stout, zo heet de deugniet, heeft ook nog even meegewerkt aan Resistance, alvorens naar Bionic Games te vertrekken en aan Spyborgs te beginnen.







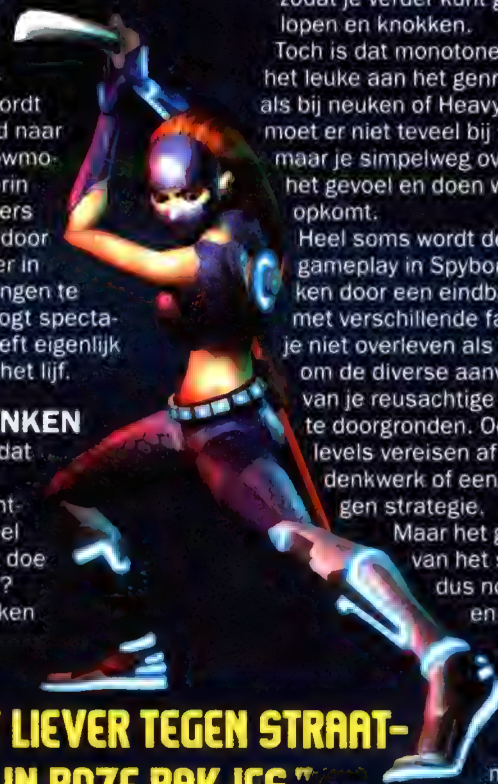


ZOEKEN NAAR ONZICHTBARE VOORWERPEN

De ontwikkelaar heeft duidelijk zijn best gedaan de speciale functies van de Wii-controller in het spel te betrekken, iets wat niet alleen blijkt uit de nogal overbodige zwiepvereisende acties die je uit kunt voeren, maar ook uit de mogelijkheid om met de aanwijsfunctie van je Wii-afstandsbediening naar onzichtbare voorwerpen te speuren. Zie je ergens de lucht vertroebelen? Grote kans dat daar een onzichtbare kist of schakelaar staat opgesteld. Je moet ernaar wijzen, op A drukken en de afstandsbediening omhoog zwiepen om het voorwerp zichtbaar te maken. Koud kunstje, maar als ook onzichtbare vijanden hun intrede doen wordt het lastiger.



meer energie, grotere kracht en nieuwe moves.
Als je het vizier vastzet op een tegenstander en met de afstandsbediening wiebelt, wordt overgeschakeld naar een blauwe slowmotionwereld waarin je stoere finishers kunt uitvoeren door met je controller in bepaalde richtingen te zwiepen. Het oogt spectaculair, maar heeft eigenlijk niet zoveel om het lijf.



NIET NADENKEN

Eigenlijk heeft dat hele zijwaarts scrollende vechtgenre niet zoveel om het lijf. Wat doe je nou eigenlijk? Lopen en knokken tot je alle vijanden in een gebied hebt verslagen, waarna de toegang tot een nieuw gebied wordt geopend zodat je verder kunt gaan met lopen en knokken.
Toch is dat monotone ook wel weer het leuke aan het genre. Het is net als bij neuken of Heavy Metal, je moet er niet teveel bij nadenken maar je simpelweg overgeven aan het gevoel en doen wat er in je opkomt.
Heel soms wordt de herhalende gameplay in Spyborgs doorbroken door een eindbaasgevecht met verschillende fases. Die zul je niet overleven als je niet oplet om de diverse aanvalspatronen van je reusachtige opponent te doorgronden. Ook de latere levels vereisen af en toe licht denkwerk of een weloverwogen strategie.
Maar het grootste deel van het spel ben je dus nogal simpel en herhalend aan het beuken en slopen. En naar mijn smaak mist de game net dat beetje extra om dit tot het laatste level leuk te houden.

"IK VECHT LIEVER TEGEN STRAATSNOLLEN IN ROZE PAKJES."

TE WEINIG HEAVY METAL

Ook al zit er een level in het spel dat Heavy Metal heet, heeft de achtergrondmuziek met wat goede wil iets weg van Heavy Metal, en strijd je uitsluitend tegen zware metalen vijanden, toch vind ik de game te weinig Heavy Metal.
Misschien is dat juist wel het manco van het spel, dat je tegen uitsluitend metalen vijanden vecht.
Ik vecht liever tegen straatsnollen in roze pakjes of andere wezens van vlees en bloed. Voor een echt bruut spelgevoel wil ik vlees horen rijten en bloed zien stromen.
Maar er zit helemaal geen vlees en bloed in dit spel, want alle vijanden zijn van metaal.
Bovendien gaat die vakkundig gemixte muziek uiteindelijk ook wat irriteren, net als die gelikte graphics.
Het is allemaal wat te netjes, wat te klinisch naar mijn smaak. Het spel heeft meer weg van Bon Jovi dan van Slayer.
Ik heb Double Dragon 2 nog maar eens opgestart.





CONCLUSIE

Spyborgs is een degelijk in elkaar stekend en netjes afgewerkt vechtspelletje dat los van wat overbodige zwiepvereisende acties eigenlijk geen aantoonbare misstappen maakt. De eindbaasgevechten zijn erg spectaculair en spannend, maar verder vond ik de actie wat te braaf en klinisch om dit spel warm aan te kunnen bevelen.


JURJEN

SCORE **65**

Vijf uur om 'm een keertje door te spelen, maar dat kan op allerlei niveaus.

SPYBORGS
Wii
BIONIC GAMES / CAPCOM
25 SEPTEMBER 2009

12



COLIN MCRAE: DIRT2

Echt veel rallysimulaties zijn er niet op dit moment, en JJ weet waarom. Omdat DiRT2 de ass van elke andere rallygame namelijk genadeloos zou whoopen.

Ik denk dat ik het inmiddels wel 100 keer heb gezegd (1000 komt dichterbij – Jurjen), maar ik ben dus een echte Colin-fan. Dus zowel van de veel te vroeg overleden coureur als van de rallyserie.
Geef mij een auto, een kronkelig bospad en een stopwatch en ik ben gelukkig.
Rally is voor mij de absolute top van het racen omdat je hier van alle disciplines het meest aan het gassen, remmen en sturen bent. Waar je in de Formule 1 op het rechte eind nog wel eens 'kunt uitrusten', daar blijf je tijdens rally non-stop stressen achter het stuur. En de Colin McRae-serie heeft dat stressen altijd al het best inleefbaar gemaakt.



Er wordt overwogen wagens met hooikoorts in de toekomst uit te sluiten van deelname.

GEEN PURE RALLYSIM

Met DiRT is Codemasters, gedwongen door dalende verkoopcijfers van Colin McRae, overgestapt op een ander type rallyracen. Een stoerdere vibe, meer voorgeprogrammeerd spektakel en met meerdere wagens op de baan. En daarmee was de serie dus geen pure rallysim meer.

> "IS AL DAT HIPPE GEDOE VERVELEND? NOPE, TOTAAL NIET."

In DiRT2 neemt Codemasters nog meer afstand van hun roots. De game is hipper dan hip, met een uitermate gelikte vormgeving, veel babes en rocksongs, aangevuld met een shitload aan voorgeprogrammeerd spektakel in de vorm van bizarre bobbels en jumps.
Het spektakel is compleet met een coureur die alleen een erectie krijgt als zijn wagen meer dan veertig meter lang los van de aardbodem is. Niet Colin maar Ken Block, de nieuwe rallygod in de VS, is de hoofdrolspeler dit keer, terwijl bekende X-Game types als Travis Pastrana (brommerjumper) en Dave Mirra (fietsjumper) zich ook in het rallycircus mengen.

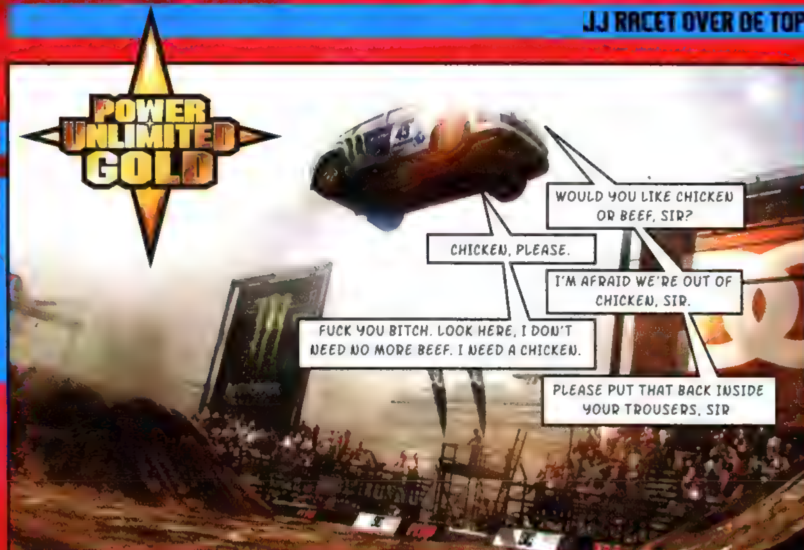
BESTE VAN BEIDE WERELDEN

Is al dat hippe gedoe vervelend? Nope, totaal niet. Het doet namelijk helemaal nul, nada, niks af aan de extreme kwaliteit van deze game. Net als de voorganger biedt DiRT2 niet alleen over de top races, maar ook een lekker realistische en uitermate uitdagende besturing. En die combinatie maakt de game ijzersterk. De game biedt het beste van beide werelden, zonder ook maar een steekje te laten vallen.
Nee, DiRT2 is geen rallysim, want je rijdt vooral tegen andere wagens. Als je al tegen de klok rijdt, dan start je maar een paar secondes na de vorige tegenstander, zodat je toch nog geconfronteerd kan worden met een eventuele crash of dikke inhaalmanoeuvre.
Maar welke race je ook aangaat, het rallygevoel is altijd volop aanwezig. Je bent voortdurend bezig je grip op je bolide te behouden. Die wagen glipt en glibbert, en je blijft maar tiksgewijs tegensturen om hem op de baan te houden en door de bocht te brengen. Precies zoals het moet zijn bij rally.
Als we alleen een cijfer voor de besturing zouden geven krijgt DiRT2 een dikke 100. Pure klasse.

VISUEEL FEEST

Ook wat graphics betreft gaat Codemasters door waar men met GRID gestopt was. De game is een waar visueel feest.
Elke track biedt bizar mooie omgevingen vol prachtige details. Er is letterlijk een wereld aan afwisseling met sterk uiteenlopende landschappen, verschillende racemodes en verschillende wagens die - zeker als je de hoogste moeilijkheidsgraad aanzet - het uiterste van je stuurvaardigheid zullen vergen.
Als je jezelf dus afvraagt waarom Sony en Ubisoft zijn gestopt met rallygames, dan ligt hier het antwoord. Niemand, maar dan ook niemand, kan tippen aan de klasse van DiRT2. Het mag dan niet meer lijken op Colin McRae, maar dat zal niemand vervelend vinden.
DiRT2 biedt veel meer game dan de oude Colin. Het brengt je namelijk én een extreme uitdaging én een heerlijke authentieke besturing én volop visueel spektakel. Veel meer kun je van een racegame niet verlangen.

JJ RACET OVER DE TOP




Voor het eerst kan elke race ook in z'n geheel vanuit konijnenperspectief gevolgd worden.

ALS JE GEILT OP WATER...

Als je DiRT2 winnend wilt afsluiten zul je met de wagen - of alleen de bumper - in beeld moeten rijden, want met de onboard-camera is de actie nauwelijks te volgen. Niet omdat de boel niet goed geïmplementeerd is, maar omdat het er in de auto gewoon te heftig aan toe gaat. Rij maar eens een race en check de replay met de onboard-camera, dan begrijp je meteen wat ik bedoel. Check dat water op je ruit. Aaaaaahhhhh!!!

CONCLUSIE

Misschien moet ik even wachten tot ik Forza Motorsport 3 heb gespeeld, want ik mag eigenlijk nog niet roepen dat dit mooiste en beste racegame is die 2009 zal brengen. Maar stiekem wil ik dat eigenlijk wel!


JJ

SCORE 95

Met de carrièremode ben je een klein dagje zoet... als je hem op de makkelijkste stand zet. En je weet hoe dat gaat met rally, daarna wil je sneller, sneller en nog wat sneller.

COLIN MCRAE: DIRT2
PC / PLAYSTATION 3 / XBOX 360
CODEMASTERS
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

12



SCRIBBLENAUTS

JAN GOOCHELT MET WOORDEN

Sinds de E3 zijn velen gevallen voor de charme van de unieke DS-titel Scribblenauts. Ook Jan struikelde bijna van enthousiasme over zijn eigen deurmat toen de postbode hem de review-versie kwam bezorgen.

Ik schrijf 'God' en hij verschijnt… om vervolgens samen met hoofdpersonage Maxwell op een tandem van een skischans te rijden. Welkom in Scribblenauts, de DS-game waarin je simpelweg de voorwerpen 'opschrijft' waarvan jij denkt dat ze nodig zijn om allerlei kleine puzzels en opdrachten op te lossen. Zie je een platformpje waar je niet bij kunt? Schrijf met de stylus 'brug' op het touchscreen om een brug te laten verschijnen die je kunt oppakken en gebruiken waar je maar wilt.
Maar je kunt op dezelfde manier ook een vliegtuig, ladder, klimtouw, jetpack, straaljager, UFO, roltrap, wenteltrap of trampoline in beeld toveren om het platformpje te bereiken.
En zo mag je telkens zelf verzinnen wat je nodig hebt om een hindernis te passeren.



Goed zo! Als Nintendo ons geen Mario World 3 wil geven, dan krabbelen we die zelf wel.

O DENNENBOOM

Een level begint bijvoorbeeld met een eenvoudige opdracht: 'Help de houthakker zijn werk te doen'. Je kunt dan 'bijl', 'zaag' of 'kettingzaag' krabbelen om een dennenboom te vellen en de opdracht te halen. Maar ook minder voor de hand liggende woorden als 'bever' of 'termiet' helpen je de klus te klaren.
Dat moet wilder kunnen, dacht ik bij mezelf, en dus schreef ik 'kabel' en 'helikopter'. Je raadt het al, ik bond het ene eind van de kabel aan de boom, het andere aan de helikopter, en vervolgens ging ik met de helikopter de lucht in om de broom met brute wentelwiekkracht uit de grond te trekken.
Hoppa, weer wat Ollars verdiend.



De hamvraag is natuurlijk of je zo ook Allah en Mohammed in beeld kunt toveren.

220 X 3

Je verdient meer Ollars naarmate je een puzzel sneller oplost. Maar ook originaliteit, stijl en inventiviteit worden met extra Ollars beloond. Elk level heeft een par-getal. Heeft een level bijvoorbeeld par 4, dan mag je vier objecten noteren om de puzzel te kraken. Maar net als bij golf kun je ook onder par of boven par presteren, om respectievelijk meer of minder Ollars te verdienen.
Met Ollars koop je avatars en liedjes, maar ook toegang tot nieuwe werelden.
In totaal zijn er elf werelden, elk met 10 puzzellevels en 10 actielevels. Dat betekent dat je 220 opdrachten mag voltooien, en zoals je inmiddels hebt begrepen kun je bij elke opdracht eindeloos variëren.
Als je een level op drie verschillende manieren hebt uitgespeeld, krijg je een gouden sterwaardering en verdien je drie keer de Ollars.

KIP ZONDER KOP

De levels bieden behoorlijk wat variatie met typische platformelementen als richels, bergen, water, schakelaars, knoppen en verschuivende balken. Het voelt heel bijzonder om deze elementen met je fantasie te overwinnen.
Maar de vrijheid die het spel biedt maakt dit vaak ook wel wat te gemakkelijk.
Ik ontdekte bijvoorbeeld al snel dat ik 'vleugels' in kon tikken om met Maxwell als een Icarus overal naartoe te vliegen. En tja, toen ik dat eenmaal doorhad, bleef ik dit trucje herhalen als ik maar even vast zat.
Ook jammer dat je overdreven nauwkeurig moet zijn bij het aantikken van voorwerpen of vijanden. Tik je 1 millimeter naast iets of iemand dan rent Maxwell als een kip zonder kop het ravijn in.
Zo zijn er wel meer schoonheidsfoutjes, waarvan ik de vreemde fysica en de basale levenontwerpen toch nog wel even wil noemen.
Maar uiteindelijk vallen deze dingetjes toch in het niet als je ze afzet tegen de unieke fun die het toveren met woorden garandeert.

MEERTALIG

Scribblenauts is volledig gelokaliseerd maar spelers kunnen desgewenst on te fly switchen naar Engels. Het Nederlands is redelijk goed gedaan, alleen zijn sommige zinnen en hints wel een beetje krom geformuleerd.

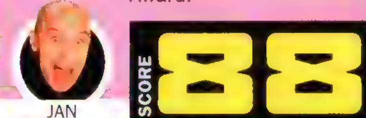


Waarschijnlijk is het in dit level de bedoeling om de roze boom eens stevig te bemesten.

"IK SCHRIJF 'GOD' EN HIJ VERSCHIJNT."

CONCLUSIE

Scribblenauts is hartverwarmend origineel en spreekt enorm tot de verbeelding. Door enig gebrek aan consistentie en afwerking schiet de game nét te kort voor een Gold Award.



Dit is nu typisch een spel dat je even oppakt en voor je het weet is het twee uur later. Dan leg je de game weer even weg om een uurtje later weer verder te gaan. Eigenlijk raak je nooit uitgespeeld met Scribblenauts.

SCRIBBLENAUTS
DS
5TH CELL / WARNER BROS. INTERACTIVE
1 SPELER
OKTOBER 2009



HEROES OVER EUROPE

Wist je dat er in de jaren veertig een of andere vage oorlog was en dat ze daar een game over hebben gemaakt met vliegtuigen erin?! Wouter vertelt jullie alles over deze bizarre shit!

Want er was een gast die heette Rolf Hilton en die had zo'n hekel aan negers dat hij Poolland maar aan ging vallen. En dat vonden de Amerikanen zeker niet tof, dus gingen ze de haven in China kapot bombarderen! Daar hadden Rolf en zijn RAFs (betekent volgens mij Rolfs Amigo's Fantastico) echt niet van terug en daarom schakelden ze de Fransen in. De koning van Frankrijk, Bertus Berlosconi, was een echte mafkees die net zo feministisch was als Rolf en dus werden ze beste vrienden.

Samen veroverden ze de rest van de Wereld en adopteerden ze een meisje, Paris, die te dom was om te poepen, waardoor ze van de Moskouanen verloor die heel goed tegen regen konden.
Uiteindelijk ging iedereen naar de hoofdstad van Hiltonland om daar muurtjes omver te schoppen en toen kwam Winston Zeddmore en die zei 'hey, dat is niet tof, ga maar naar Afrika'. Toen ging iedereen naar Afrika en daarom heet dat 'De Derde Wereld'.


Ook dit najaar bieden Duitse vliegmaatschappijen weer dagtochtjes Londen aan tegen stuntprijzen.

Rolf Hilton leeft nog lang en gelukkig en ik heb Paris ook nog wel een keer op TV gezien.

RONDJE EUROPA

Zo, dat is zo'n beetje het achtergrondverhaal van Heroes over Europe, hoewel het verder niet heel belangrijk is dat je bekend bent met deze vage geschiedenis.
Per slot van rekening komt het er gewoon op neer dat je vliegtuigen kapot moet schieten! En dat doe je dan ook in dit spel, hoewel er natuurlijk ook af en toe een colonne op de grond naar de hel geblazen moet worden. Vervolgens is het weer tijd voor een dogfight en nog eentje, en als je het goed doet krijg je misschien wel een nieuw vliegtuig.
Het is natuurlijk precies wat je zou verwachten van een game als deze, hoewel er dit keer wel redelijk fancy trucjes aan geplakt zijn, zoals de bullettime-achtige Ace Kills en de Evade Cam.
Feit blijft dat je nog steeds als een dolle heen en weer vliegt en telkens rondjes moet draaien, waarbij de ergernis, gevolgd door de verveling, snel toe zal slaan.
Ik heb geen idee wat men moet verzinnen om dit genre weer een beetje fris uit de hoek te laten komen, maar het is Transmission Games in ieder geval niet gelukt.

CONCLUSIE

Als je om een of andere bizarre reden het vliegen met knoertoude, erg lompe vliegtuigen nog steeds de shit vindt, zal je je vast vermaken met het zeker niet onaardige Heroes over Europe. Anders zou ik geen knaken neertellen voor deze sloffe koek.

WOUTER

SCORE 60

Ik heb het een paar uurtjes volgehouden, daarna begon ik spastisch te worden van de verveling.

HEROES OVER EUROPE
PLAYSTATION 3 / XBOX 360
TRANSMISSION GAMES / UBISOFT
1 - 16 SPELERS
22 SEPTEMBER 2009

12

THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION

Hij schaamde zich natuurlijk diep. Jeroen had immers nog nooit een Monkey Island-game gespeeld. Dit zou zijn eerste worden en hij was dan ook erg benieuwd. Zeker omdat het op zijn geliefde iPhone was.

In de gouden tijden van het genre heb ik wel een paar point and click adventures gespeeld, maar veel waren het er niet. Dat kwam vooral omdat wij thuis geen Windows-PC maar een Mac hadden staan. En in die tijd kwamen er niet zo heel veel games uit voor dat Apple-apparaat. Gelukkig bracht LucasArts wel een paar leuke adventures naar de Mac, zodat ik ook kon genieten van die typische humor en de meest bizarre taferelen.
Mijn mooiste Adventure-herinneringen bewaar ik aan Fate of Atlantis, Days of the Tentacle en Sam and Max.
Maar volgens Jan is Monkey Island dus by far de beste point and click Adventure die je kunt spelen.

HILARISCH

Na het voltooien van Monkey Island op de iPhone, moet ik zeggen dat ik het niet met Jan eens ben.
Jawel, het avontuur is me goed bevallen, maar wat mij betreft kan



het niet tippen aan het bizarre Days of the Tentacle.
Nu is Monkey Island ook zeker niet slecht te noemen. Sterker nog: de (gesproken) dialogen zijn fantastisch en de manier waarop je al 'trash talkend' piraten moet zien te overmeesteren is op sommige momenten hilarisch. Om nog maar te zwijgen van de puzzels die alleen met de meest onlogische oplossingen op te lossen zijn.
Gelukkig kun je altijd even met je iPhone schudden voor hints, voor als je er echt niet meer uitkomt.
Waarom ik Days of the Tentacle beter vind? Omdat het allemaal nog net wat absurder is, en de spitsvondiger dialogen me nog beter bevallen dan die in Monkey Island.

MUISVINGER

Toch, voor de acht Euro die Monkey Island moet kosten, haal je wel iets fantastisch in huis. Namelijk de speciale editie van een bijzonder goed avontuur.
Wat deze special edition zo speciaal maakt is het feit dat Monkey Island is voorzien van een nieuw likje verf. Het verschil wordt meteen zichtbaar als je met twee vingers over je scherm veegt, want dan schakel je ineens, hops, over naar de oldskool Monkey Island. Het is erg leuk om te zien wat er allemaal veranderd is aan het uiterlijk van de game.
De besturing is overigens wel een beetje wennen. Want je zou verwachten dat je op de iPhone lekker kunt wijzen en tikken op het scherm om iets te doen. Dat is echter niet het geval, je vinger fungeert meer als muis die de cursor over het beeld sleept.
Het is even wennen, maar eenmaal onder de knie blijkt ook dit goed te werken.

CONCLUSIE

Mocht je op zoek zijn naar een erg leuke en onderhoudende adventure dan is dit verplichte kost.

JEROEN

SCORE 88

Afhankelijk van je intelligentie bereik je het einde na vier uur of twee maanden. En dan is het wachten op deeltje twee...Want die komt er zeker.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND: SPECIAL EDITION
IPHONE / IPOD TOUCH / XBOX LIVE ARCADE
LUCASARTS
AANTAL SPELERS: 1
OUT NOW

12

G-FORCE

Gompie, zo heette de cavia van Jeroen. Of eigenlijk was hij meer het 'kindje' van zijn vriendin. Het knagertje had ook 'verwend nest' kunnen heten, aangezien hij alles kreeg wat zijn hartje begeerde. Meestal lag hij als een diva op het dak van zijn huisje te slapen, actie ondernemen was er niet bij. Dat is bij de cavia's van G-Force wel andere koek.

De cavia's van G-Force maken namelijk deel uit van een eliteteam. Het zijn de James Bonds en Ethan Hunts van de caviawereld, om het zo maar te zeggen.

Ja, ik weet het, het klinkt belachelijk. Iedereen weet toch dat cavia's de meest luie knaagdieren ooit zijn? Neem nou Gompie, die had niet eens de energie om geluid te produceren.


Tja, zo'n tredmolen gaat op een gegeven moment vervelen, hè?

Ja, toen ik er op ging staan piepte hij even, meteen gevolgd door een krak. Maar dat was het dan ook.
De cavia's van G-Force piepen en kraken zo weinig mogelijk. Ze zijn namelijk op een geheime missie, en nemen het op tegen een leger van tot leven gewekte huishoudelijke apparaten, waaronder blenders en tosti-ijzers.

BLAUWE TL-BUISJES

Het is voornamelijk knallen wat je in de game zult doen. Verder zul je hier en daar wat puzzels op moeten lossen. Je holt bijvoorbeeld met je cavia van de ene naar de andere luchtschacht om schakelaars om te zetten.
Vaak zul je ook je trouwe makker Mooch in moeten zetten. Deze vlieg kan namelijk op plekken komen waar jij als cavia niet bij kunt. Pas wel op die blauwe tl-buisjes, want die zijn niet zo goed voor Mooch.
En zo baan je je rennend, knallend en vliegend een weg door best interessante levels, en waarschijnlijk doe je dat met een glimlach. Want vreemd genoeg werkt het allemaal behoorlijk goed. En dat voor een crappy filmlicentiespel!

KINDERSPEL

Voor een spel dat is gebaseerd op een animatiefilm doet G-Force het stukken beter dan je zou verwachten. Maar dan moet je natuurlijk ook weer niet teveel verwachten.
Verwacht een lekkere actieknaller die gemakkelijk wegspeelt, en je nooit zal frustreren doordat je weer eens vastzit of de besturing niet goed werkt. Het spel is ook zeker niet overdreven simplistisch en biedt behoorlijk wat uitdaging.
Wat voor de jongere spelertjes, vermoedelijk de doelgroep van dit spel, dan wel weer een bezwaar kan zijn.

CONCLUSIE

G-Force verbaasde me vooral door de kwaliteit. Hoge kwaliteit, that is.


JEROEN

SCORE 70

Je speelt hem waarschijnlijk één keertje uit en dan verdwijnt hij in de kast.

G-FORCE
PS3 / XBOX 360 / Wii
DISNEY / NAMCO - BANDAI
EUROCOM / DISNEY / EA
1 SPELER
OUT NOW



SHADOW COMPLEX

Terwijl zo'n beetje de hele redactie in Keulen zit en de temperatuur in Nederland de dertig graden nadert, hult Jeroen zich in de schaduwen van een spelletje dat hij downloadde op zijn Xbox 360.

Shadow Complex wordt wel een Metroidvania genoemd, aangezien de structuur van het spel overeenkomt met die van Metroid en Castlevania.
Je beweegt je door een grote spelwereld en moet bepaalde skills veroveren om toegang te krijgen tot nieuwe gebieden in die wereld. Normaal gesproken resulteert dit in veel backtracking, maar door een meer lineaire opzet valt dit in Shadow Complex wel mee. Tenzij je natuurlijk al die extra granaten, armor en health wilt verzamelen.

VEEL SCHIETEN

Soms had ik het idee dat ik naar Uncharted zat te kijken, zo mooi wordt het klauteren en springen geanimeerd.
Andere keren moest ik aan Splinter Cell en Metal Gear denken, bijvoorbeeld wanneer ik door een luchtschacht kroop om vervolgens een nietsvermoedende tegenstander met een oplawaai te vellen.

Het vreemde is dat alle bewegingen en acties in twee dimensies worden uitgevoerd. Tenminste, die van het personage dat je bestuurt, want je tegenstanders kunnen zich wel in de diepte verplaatsen. Gelukkig kun je wel je schietijzers in de diepte richten om de vijanden die zich in de achtergrond verstoppen te elimineren. En anders gooi je gewoon een granaatje die kant op.
Je zult vooral veel moeten schieten om in Shadow Complex te vorderen, maar er zijn ook platformuitdagingen om te overwinnen.
Zoals het hoort in een Metroidvania, nemen je mogelijkheden gestaag toe. Je begint met slechts een zaklantaarn, terwijl je een paar uur later tot de tanden bewapend en gehuld in een futuristisch pakje je ding doet.
Het voelt goed om steeds sterker te worden, en om met zo'n nieuw wapen de toegang tot een nieuw gebied te openen.



Schaduwen? Check. Complex? Niet echt.

SCHOONHEIDSFOUTJES

Maar we hebben hier niet te maken met een foutloze game. Iedere speler zal vroeg of laat de schoonheidsfoutjes wel opmerken.
De besturing voelt wat stroef, waardoor het mikken in de diepte niet altijd even goed werkt. Soms is het ook lastiger dan wenselijk om ergens op te klimmen.
Dit soort kleine euvels wordt echter meer dan gecompenseerd door alles wat wel goed werkt, zoals de sfeervolle omgevingen en het heerlijk hoge tempo waarin je door de wereld rent en knalt.
Je krijgt heel veel game en heel veel kwaliteit voor je 15 euro, en dan neem je die kleine minpuntjes graag voor lief. Dit is absoluut één van de beste Xbox Live Arcade games van het moment.

CONCLUSIE

Shadow Complex kun je zien als een gebruiksvriendelijke versie van Metroid/Castlevania, voorzien van een stijlvolle vormgeving om de formule overtuigend te presenteren aan een modern publiek.


JEROEN

SCORE 90

Uitgespeeld in zeven uur. Niet slecht voor vijftien euro.

SHADOW COMPLEX
XBOX 360
CHAIR ENTERTAINMENT / EPIC / MICROSOFT
1 SPELER
OUT NOW

DOWNLOADABLE GAMES

Iedere maand verschijnen er wel een paar klassiekers op de online marktplaats van de verschillende platformen. Middels deze maandelijkse rubriek proberen we jullie op de hoogte te houden, welke extreem toffe shit (5 sterren), gore bagger (1 ster) en alles daar tussenin, je daar kunt aantreffen voor jouw spelcomputer(s).

GUITAR ROCK TOUR

DSiWARE

Je kunt Guitar Hero spelen op elke DS, zolang het maar geen DSi is. Bij dit nieuwste DS-model ontbreekt namelijk de GBA-gleuf die nodig is om het vereiste frettenhandvatje te kunnen gebruiken.
Mocht je toch per se Guitar Hero op je DSi willen spelen, dan kun je overwegen Guitar Rock Tour te downloaden. Dit is Gamelofts rip-off van Guitar Hero die verrassend goed werkt.
Grootste minpunt is dat niet de originele versies maar ingeblikte nabootsingen van nummers als Beat It en Smoke on the Water meegespeeld moeten worden.
Toch is dit best een geschikt spelletje, zeker als je zonder grove investeringen eens wilt beproeven of het rockspelfenomeen bij jou ook de juiste snaren raakt.





500 DSi POINTS **SPELERS 1** **SCORE**



HERACLES CHARIOT RACING

WiiWARE

Wat bezielt een ontwikkelaar om een Mario Kart-kloon te maken?
Waarom zou je als Wii bezitter 800 Wii points uitgeven aan een spel waarvan je de blauwdruk gewoon in de kast hebt liggen?
Denkt de ontwikkelaar dat Mario Kart leuker wordt als je met Hercules, pardon, Heracles en andere figuren uit de Griekse mythologie gaat racen?
Juist, wij begrijpen het ook niet helemaal.
Het spel zelf is soms aardig maar meestal niet. Meestal is het spel saai en stom. Daarbij is het raceveld erg onoverzichtelijk, waardoor je gevaren in de vorm van muizen of slangen pas opmerkt als je ermee botst.
Mocht je 800 punten over hebben, bewaar ze lekker, en start gewoon Mario Kart nog een keertje op.





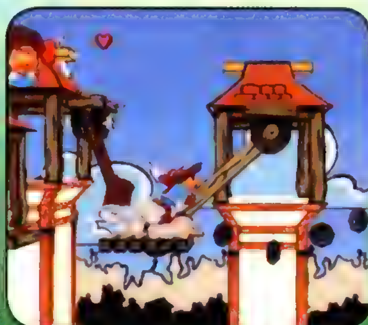
800 Wii POINTS **SPELERS 1 - 4** **SCORE**



THE THREE MUSKETEERS: ONE FOR ALL!

WiiWARE

Bagger, zo zouden we dit downloadable spelletje graag willen noemen.
Of schijtspel. Of volkomen kut, dat rolt ook zo lekker uit de mond. Of misschien wel tergend.
Dat kon Boris zo mooi. Iets tergend vinden.
Nou, bij deze wil ik de uitdrukking van Boris graag even lenen voor deze tergend slechte game. Waarin je van links naar rechts loopt, af en toe springt en heel vaak moet zwabberen met je Wii-afstandsbediening om tegenstanders te laten verdwijnen.
Ja, want dood in elkaar zakken doen ze niet. Daar voelen je vijanden zich te goed voor. Ze verdwijnen gewoon.
O, en je speelt trouwens met een vierde musketier. Briljante vondst. Ze hebben vast erg lang na moeten denken over het verhaal.
Enfin, tergend dus. Deze game. Niet kopen.





800 Wii POINTS **SPELERS 1** **SCORE**

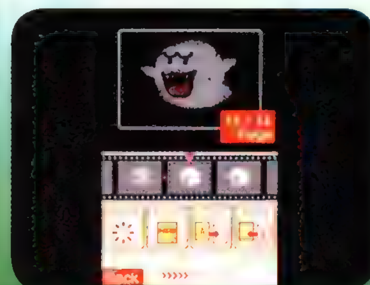


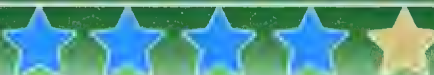
FLIPNOTE STUDIO

DSi WARE

Fuck yeah, een gratis game. O nee, het is geen game. Nou ja, we willen je aandacht toch even vestigen op Flipnote Studio, wat ons betreft het leukste wat de DSi tot nu toe heeft voortgebracht.
Dit erg prettige programmaatje laat je heel snel en gemakkelijk tekenfilmpjes maken. Je krabbelt wat, drukt een plaatje verder, en ziet dan je vorige krabbel nog vaag op de achtergrond, zodat je hem gemakkelijk een beetje kunt veranderen om je animatie te beginnen. En zo ga je verder.
Heb je wat extra tijd en creatieve energie te besteden, dan kun je net zo gemakkelijk geluid, foto's en allerhande effecten aan je werk toevoegen. De hele shit kun je vervolgens met een tik op de knop versturen naar de site flipnote.hatena.com, waar je natuurlijk ook werk van anderen kunt bekijken en (met krabbels op je touchscreen) kunt bespreken.





0 DSi POINTS **SPELERS 1** **SCORE** 

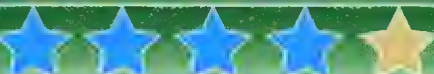
BONSAI BARBER

WiiWARE

Als regisseur en producer van het baanbrekende GoldenEye was Martin Hollis midden jaren negentig een gevierde naam. Toen Martin in 2000 zijn eigen bedrijfje Zoonami oprichtte waren de verwachtingen dan ook hooggespannen. Maar die verwachtingen werden niet ingewilligd… tot 2009. Tot Bonsai Barber.
In dit spelletje ben je een kapper die enkel fruit en groentes tot zijn cliëntèle rekent. Je gaat loof en bladeren met schaar, kam en sproeier te lijf om je klanten zo goed mogelijk tevreden te stellen.
Inderdaad, niks voor mensen die graag een nieuwe shooter van Martin hadden gezien, maar dat neemt niet weg dat dit een behoorlijk briljant spelletje is. Het zit 'm in de uitwerking, de variatie, de presentatie… gewoon in alles.





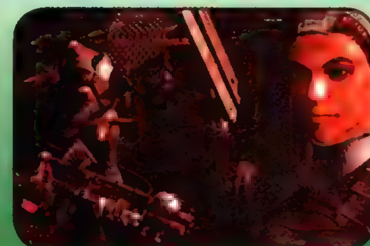
1000 Wii POINTS **SPELERS 1 - 4** **SCORE** 

RED FACTION GUERRILLA: DEMONS OF THE BADLANDS

XBOX LIVE ARCADE / PLAYSTATION STORE

Wanneer je Demons of the Badlands hebt geïnstalleerd, verschijnt een geheel nieuwe mode in het hoofdmenu van Red Faction Guerrilla. Demons speelt zich namelijk af voordat hoofdpersoon Mason voet op Mars heeft gezet en is dus hermetisch afgesloten van de singleplayer. Het voelt bijna alsof je een nieuw spel begint, maar dan wel met zo'n beetje dezelfde gameplay.
Ben je dus nog niet zat van de rij-, vernietig- en schiet-gameplay van Guerrilla dan is Demons een zware aanrader, ondanks het simpele verhaaltje. Jammer alleen dat er geen extra multiplayer-shit bij dit pakket zit. En mocht je Guerrilla zelf al vrij repetitief vinden, dan zal Demons of the Badlands je niet op andere gedachten brengen.



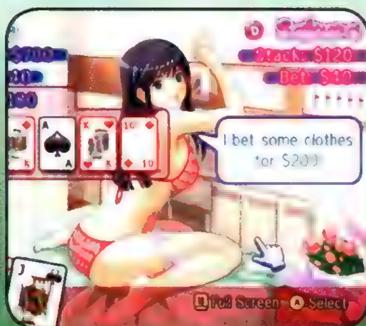


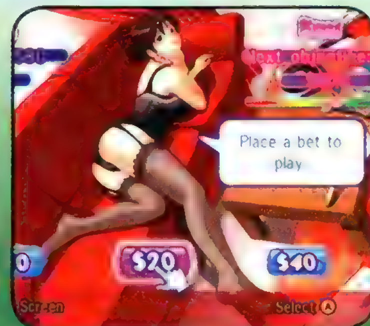
10,- 800 **SPELERS 1** **SCORE** 

SEXY POKER

WiiWARE

Ben je geil? Heb je zin in poker? Dan zou je zomaar in de verleiding kunnen komen om Sexy Poker op je Wii te downloaden.
Wij van de PU hadden zoveel zin dat nauwelijks hoefden na te denken voordat we 500 Wii-punten aan Sexy Poker spendeerden.
God, wat hebben we daar een spijt van.
Allereerst vanwege het ongelooflijk trage spelverloop en dat verschrikkelijk domme geouwehoer van die Anime-meiden die we tegenover ons vonden.
Oké, we konden die dames tot op het ondergoed uit de kleren spelen, maar warm werden we er niet van. Dat kwam waarschijnlijk ook doordat we steeds alleen maar kleine bedragjes konden inzetten, terwijl we juist graag meteen 'all in' gaan als we een dame tegenover ons zien.
De vreemde aanpassingen in de spelregels maakten de flop compleet.





500 Wii POINTS **SPELERS 1** **SCORE** 

COLOFON

POWER UNLIMITED
HUB uitgevers

HOOFDREDACTEUR Niels Roodenburg
ADJUNCT HOOFDREDACTEUR Jeroen Roding
EINDREDACTEUR Ed Wiggemans
REDACTIE Jan-Johan Belderok, Steven Saunders, Wouter Brugge, Maarten Blonk, Jan Meyroos, Jurjen Tiersma
REDACTIE-ADRES Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING M2industries, Amsterdam
ILLUSTRATIES Jordi Peters
MARKETING Daniël Hendrikse, Veronique de Groot
UITGEVER Martin Smelt
DIRECTIE Wouter Hendrikse, Richard Mul, Hans Nusselder, Johan van Dijk
ADVERTENTIES AANLEVEREN
Mirella van der Willik, m.vd.willik@hub.nl, tel. 023 543 00 21
Bob Bottelier, b.bottelier@hub.nl, tel. 023 752 39 31
ACCOUNT MANAGER Karel Broshuis
COMMERCIEEL MANAGER Danny Francken
ABONNEMENTENADMINISTRATIE Ingrid van der Aar, Tanja Ekel
DRUK Roto Smeets Utrecht

Abonnementen
Abonneren kan via de website www. pu .nl
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar en kost voor één jaar € 42,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden en wordt automatisch verlengd voor eenzelfde periode, tenzij je uiterlijk twee maanden voor vervaldatum schriftelijk opzegt.
Verhuisberichten en bezorgklachten kunnen worden doorgegeven via de website. Ook vragen over het abonnement graag doorgeven via www.hubstore.nl (service). Schrijven naar HUB Uitgevers, postbus 3389, 2001 DJ Haarlem, of faxen: 023 - 5451843.
Op werkdagen kun je ook bellen tussen 10 en 14 uur naar tel. nr 023 - 5364401.

Privacy Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door HUB Uitgevers b.v., de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie.
Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld.
Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen.
Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen. Stuur hiertoe een kaartje aan HUB Uitgevers, t.a.v. de Abonnementenadministratie, Postbus 3389, 2001 DJ Haarlem

HUB UITGEVERS
HOI PRINT



CHICK VAN DE MAAND

IN HAAR GAME WET HIELDEN WE HET DEZE MAAND GEMAKKELIJK DROOG, MAAR DAT NEEMT NIET WEG DAT WE RUBY, DE HOOFDROLSPELER UIT DIE GAME, TOCH WEL EEN ERG FRAAIE VERSCHIJNING VINDEN. HAAR STEM IS OOK NIET MIS, WANT DIE IS NAMELIJK INGESPROKEN DOOR ELIZA DUSHKU. DEZE ELIZA IS VOLGENS ONS OOK VOOR HET UITERLIJK VAN RUBY ALS INSPIRATIEBRON GEBRUIKT. KIJK MAAR EENS OP DAT PLAATJE.

ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL...



Als Jurjen voor PU-eindredacteur speelt (dus eens per jaar), stelt hij zichzelf altijd ten doel om teksten van collega's net zolang te bewerken tot ze voor elke lezer te volgen zijn. Maar aangezien hij nog nooit een voet in Azeroth of welk ander MMORPG-land dan ook heeft gezet, had hij het wel even moeilijk met de teksten van Steven en Maarten over World of Warcraft. Hopelijk begrijpen spelers van dat soort dingen wél wat wordt bedoeld met zinnen als: "Na het behalen van level 85 kun je ook gaan sparen voor Ancient Glyphs, gekoppeld aan het 'Path of the Titans'-systeem, die je aan jouw Talents kunt binden voor extra effecten."

WAAR WAS DE REDACTIE DEZE MAAND MEE BEZIG?

10% Elkaar de kop inslaan om de juiste games te mogen reviewen.

12% Lachen als Wouter in Veenkoloniaals Duits een worst besteld in Keulen.

13% Genieten als JJ en Maarten weer helemaal gek worden bij hun onderlinge potjes FIFA 10.

9% Kotsen op al die nagesynchroniseerde shit in Duitsland.

14% Genieten en boos worden van Operation Flashpoint. Zo goed, maar ook zo moeilijk.

11% Helemaal niks begrijpen van het niet aankondigen van GT5 in Keulen, maar die game daar wel speelbaar neerzetten.

6% Toch blij zijn dat GT5 wat tegengas gaat bieden aan Forza 3.

5% Ons hoofd breken over de pittiger puzzels in de nieuwe Layton-game.

8% Beseffen dat op wintersport gaan een ´no-go´ is, nu alle toppers naar begin 2010 verschoven zijn.

7% Geen koppijn krijgen van Avatar, althans niet van de 3D-beelden.

5% Feestje vieren om het feit dat Killzone 2 de best verkopende PS3-game in de Benelux is. Zouden we misschien een deel van de winst kunnen krijgen voor het uitgebreid promoten van dit spel?

WERKPONY VAN DE MAAND

We hadden het eigenlijk allemaal wel druk deze maand. Jan met het pennen van de meeste artikelen, Jurjen met de eindredactie en JJ met het spelen van typische JJ-games als Dirt 2 en FIFA 10... Maar deze maand zagen we redactiehanger Wouter ook meer dan gebruikelijk in beweging, met name op de Gamescom, waar hij zich samen met Maarten inspande voor de verslaggeving van deze beurs op pu.nl middels artikelen en filmpjes. En we moeten toegeven dat hij het er niet slecht vanaf heeft gebracht. Als het erop aankomt, kan Wouter blijkbaar meer dan je op basis van zijn uiterlijk en werkhouding zou verwachten. Een werkpaard willen we 'n nog niet noemen, maar de titel werkpony van de maand heeft 'ie toch wel verdiend.



ACHTERAF IS 'T MAKKELIJK LULLEN

★ Dat weten we dan ook weer. Duits zweet stinkt net zo heftig als Amerikaans zweet. Grappig dat Japanners dan weer nauwelijks zweten. Komt dat door hun voedsel ofzo?
★ Arme Jurjen. Hij is constant aan het oefenen in Wii Sports Resort, en wil zijn behendigheid met frisbee en stok nu wel eens vertonen in een potje tegen de andere redactieleden. Maar die hebben het natuurlijk veel te druk met DiRT2, FIFA 10 en Operation Flashpoint.
★ Het is elke keer weer ongelofelijk om te zien hoe Blizzard wegkomt met uitstel. Of sterker nog, ze maken helemaal geen datums bekend. En geen fan die je erom hoort kraaien. Zal wel iets met het woordje ´kwaliteit´ te maken hebben.
★ De reacties van winkeliers op het feit dat je games voor de PSPGo alleen kunt downloaden, tonen aan dat het nog wel even kan duren voordat games alleen nog maar als downloads zijn te krijgen. Toch leken de meeste mensen die we op gamescom hierover spraken ervan overtuigd dat dit vroeg of laat gaat gebeuren.
★ Microsoft riep kort na de aankondiging van de PS3 Slim dat ze niet van plan zijn met een Xbox 360 Slim te komen. Maar het zal ons niets verbazen als in 2010 toch nog zoiets verschijnt.

TO DO LIST

- HET GAAT NU ECHT LOS, DE PIEKTIJD IS BEGONNEN. ASSASSIN'S CREED 2, FORZA 3, UNCHARTED 2 EN CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2 ZULLEN BINNENKORT ALLEMAAL OP DE REDACTIE ARRIVEREN. EN WE ZIJN DUS MET ZIJN ZEVENEN...
- STEVEN GAAT PROBEREN WAT TIJD VRIJ TE MAKEN VAN DE 17 MMO'S WAARIN HIJ EEN ROL SPEELT OM WEER EENS EEN PRACHTIG ONTWERP TE MAKEN VOOR EEN AUTO IN FORZA MOTORSPORT 3. JIJ INTERESSEERT DAT GEKLIEDER OP DIE WAGENS GEEN HOL. ALS DIE BAK MAAR HARD GAAT.
- JURJEN WIL METEEN NA DE EINDREDACTIE MET MARIO & LUIGI 3: BOWSER'S INSIDE STORY OP DE DS BEGINNEN, EN DAAR VERWACHT HIJ WEL EVEN MEE ZOET TE ZIJN.
- INPAKKEN VOOR TOKIO, WAAR VOLGENS ONS ZAL WORDEN AANGEKONDIGD DAT GRAN TURISMO 5 IN NOVEMBER/DECEMBER IN DE JAPANSE WINKELS VERSCHIJNT.
- WAT WORDT TIJDENS DE FEESTDAGEN DE MOOISTE GAME IN DE WINKELS? WE GOKKEN DAT DE STRIJD ZAL GAAN TUSSEN ASSASSIN'S CREED 2, UNCHARTED 2 EN MODERN WARFARE 2. EN NEE, DAT LIGT NIET AAN HET CIJFER '2'.
- PES 2010 MOET BINNENKOMEN... DE JAARLIJKSE FOOTIEWAR ZAL ER WEER HEET AAN TOEGAAN. MAARTEN LIJKT NOG STEEDS WEL EEN BEETJE PRO-PES, MAAR SINDS VORIG JAAR ZEGT JIJ NOG LIEVER DE HELE A2 RACER-REEKS DAN DE NIEUWE PES TE GAAN SPELEN.



- ✗ OKÉ, LEG FIFA 10 MAAR WEER IN DE KAST... KUNNEN WE MOOI VERDER MET PES.
- ✗ ER LOPEN HIER MINI NINJA'S ROND... WEET IEMAND WAT ZE HIER DOEN?
- ✗ JEROEN, WAAROM LOOP JE TOCH STEEDS MET VAN DIE ROZE SHIRTJES AAN? WAT? TONY?
- ✗ KAN IEMAND WOUTER WAT TE ETEN GEVEN? DIE JONGEN ZIT NU AL TWEE WEKEN IN HET TESTHOK HALO ODST TE SPELEN... DAT GAAT EEN KEER FOUT.
- ✗ MAARTEN, VOLGENS MIJ WORDT JIJ WEL BLIJ VAN BORDERLANDS TOCH?
- ✗ JAWEL, ER KAN WEER ALS EEN MALLE GETUNED WORDEN. STEVEN, FORZA 3 IS BINNEN HOOR.
- ✗ ALS JE TIJD HEBT TENMINSTE, WANT JE BENT NATUURLIJK WEER JE COMBO'S AAN HET PERFECTIONEREN IN TEKKEN 6.
- ✗ HMMM, WELKE COVER ZULLEN WE DOEN? DIE ENE OF TOCH DIE ANDERE? OF TOCH... WEET JE WAT, WE DOEN GEWOON VIER VERSCHILLENDE!

SPAAR ZE ALLEMAAL!



- ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD -

PU 191 LIGT 23 OKTOBER IN DE WINKELS

ZAADLOZE CHAT VAN DE MAAND

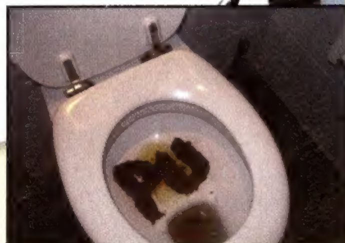
Er wordt elke maand in de PU al heel veel slap geouwehoerd, maar geloof ons: achter de schermen is het nog veel erger! Deze maand gaat de zaadloze chat tussen Marije (vormgeefster) en Jurjen (tijdelijk eindredacteur).

Marije zegt: die fifa spread heeft wel erg weinig platte tekst
Marije zegt: en smorgas heeft nog een gat
Jurjen zegt: Ik ga dat smorgasbordgaatje even vullen, zet het zometeen op de server
Jurjen zegt: En bij die fifa moet dus meer platte tekst
Marije zegt: ja het is wel erg weinig
Marije zegt: het is nu al ingebouwd tussen allemaal beeld en kaders
Marije zegt: een soort blokkendoosje
Jurjen zegt: Maar kom, het is voetbal, he
Marije zegt: ja daar hou ik niet zo van
Marije zegt: al heb ik het vroeger wel gedaan
Marije zegt: ik zat erop
Jurjen zegt: Jij zat erop?
Marije zegt: tot ik tietjes kreeg
Jurjen zegt: Je kreeg WAT?
Marije zegt: er was geen meisjesteam
Marije zegt: en toen we tietjes kregen moesten we weg
Jurjen zegt: Mmm.. misschien is deze mailwisseling wel iets voor het smorgasbord
Marije zegt: want het was 'te gevaarlijk'
Marije zegt: ze hadden natuurlijk gewoon maar 1 lockerroom bij S.V. Eemnes haha
Marije zegt: dus dat werd een probleem met doesjen en omkleden
Jurjen zegt: Maar, ik was serieus, dit is wel iets voor het smorgasbord, toch?
Jurjen zegt: Noemen we het 'loze msn-chat van de maand'
Marije zegt: hahaha
Jurjen zegt: Ik vind het wel wat
Marije zegt: hmmm
Marije zegt: ehm
Jurjen zegt: Nee?
Marije zegt: maar het gaat over tietjes
Jurjen zegt: Vinden de lezers MOOOOI MAN@
Jurjen zegt: Noemen we dit, het loze chatgesprek van de maand
Jurjen zegt: Goed?
Marije zegt: (zaad)loze gesprek?
Jurjen zegt: O ja, zoiets kan ook
Jurjen zegt: Een nieuw fenomeen is geboren!
Marije zegt: hahaha

DRANKJE VAN DE MAAND

Maarten is zo intens aan het genieten van zijn drankje dat hij niet eens merkt hoe Wouter hem die eeuwige zweetpet van zijn kop probeert te trekken. Waaruit we kunnen concluderen dat ze in Duitsland behoorlijk goede kindercola schenken.



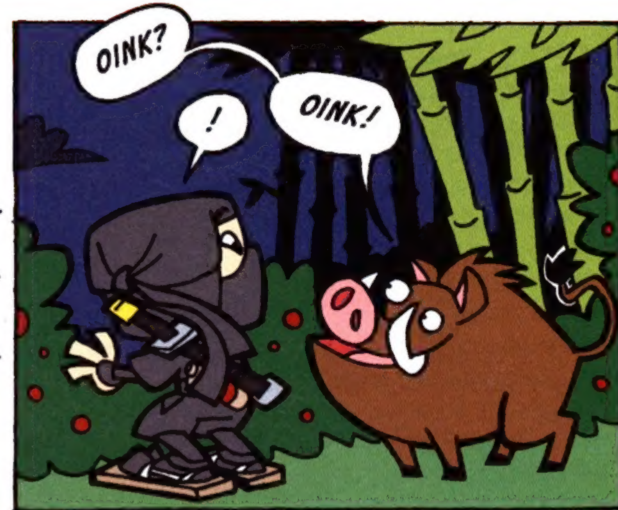


DROLLETJE VAN DE MAAND

Weet je, eigenlijk is Spyborgs helemaal geen slechte game. Maar bij gebrek aan slechter moet 'ie het deze maand toch doen moet de titel 'Drol van de maand'. Of, vooruit, laten we er 'Drolletje van de maand' van maken. Spyborgs dus.


VOORBIJ DIE PATROUILLE IS HET KASTEEL WAAR M'N VRIENDEN GEVANGEN ZITTEN!


IK MOET DISCREET TE WERK...GOEDE TIMING IS ESSENTIEEL!

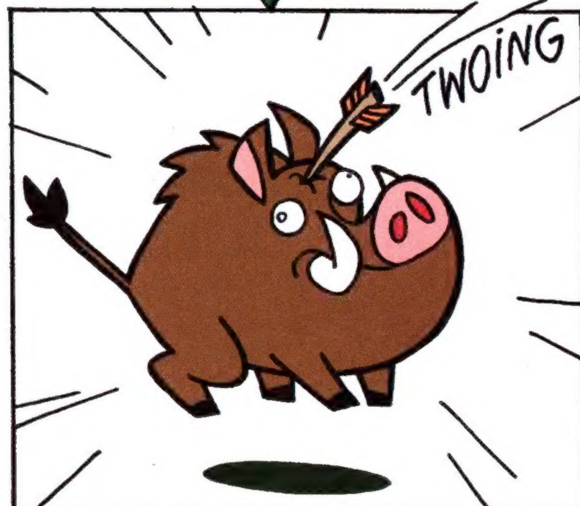

OINK?
OINK!
!


NATUURLIJK! IK NEEM BEZIT VAN DIT ZWIJN EN DARTEL ZO LANGS HET KAMP!
PAT PAT


HMMM


FLOEP


HIHI! ZE ZULLEN NIKS VERMOEDEN...


TWOING


BOFFEN WIJ EVEN DAT ZOJUIST DAT EVERZWIJN LANGS DARTELDE!
EN TOEVALLIG NÉT ROND ETENSTIJD!
WAT EEN TIMING, HÈ!
SNAP SNAP